





ケームも、プログラムも。実力本位のディスク内蔵マシン

●3.5インチFDD内蔵●スピコン、連射ターボ ポース機能搭載●かな、CAPロック等の集中イ ンジケーター ●BASIC解説書つき



HB-F1XD ¥54,800



●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコンでケ ム進行自由自在●カーソルジョイスティック 付き●かな・CAP等の集中インジケ

HB-F1II ¥29,800



遊びが進化するなら、 鮮明画像欲しい。

●ソフトも、ブリンタも優秀だから、コレが 欲しい 14型・アナロクRGBモニターディ スプレイ ●2000文字表示のブラック トリニトロン管の採用で、ダントツ・キレイ

ヒテオ入力つき F1ディスプレイ CPS-14F1 ¥64,800



いいアイデアなら、高性能で、 プリントアウト。

●切り換え一発!6種のマルチフォン ●音の静かなサーマル(熱転 写) 方式による美しい印字 高性能プリンタたから、この天才ぶり

FI7929 HBP-F1 ¥44,800

キミのF1IIを強力 ディスクマシンに。

● キミのHB-F1IIをディスクマシンに変身 させる新鋭ディスクドライブ ●両面倍密(2 DD) 1MBの大容量とパワフル●しかもF1 ■と合わせたカラーデザインで一体化

F17-120 F77 HBD-F1 ¥36,800



SONY

MSX 2 HIT3IT

シア全土を

200万の大騎馬軍団 ■■ へと成長させ、

モンゴル・アジア・ユーラシアを統・ 空前の一大帝国を築きあげた英雄 ジンギスカン。その巨人の愛と戦い

と夢に迫る、壮大なシミュ レーション・ウォー・

ゲームだ。

極

めつきの大作

が来

た

メガロ

ムゲー

ムの大学闘

作



まま伝える迫力・洗練の グラフィックス



- ↑戦いにつぐ戦い これは臨 場感あふれるHEX戦の
- ■BGM全曲オリジナル ■新コマンド導入で戦術ア

つるか キミのウデしだいだ



シナリオは2篇(モンゴル篇・

世界篇)世界篇は4人まで

ど迫力のゲームを 受けてたつ、実力派の ディスク内蔵マシン。

●大容量の3.5インチFDD内蔵●スピコ ン、連射ターボ、ポーズ機能搭載●かな、 CAPロック等の集中インジケーターゾー ン●BASIC解説書つき



勝つために

HB-F1XD ¥54,800



後継者づくりなど、 キミの「人間」を見 る眼も試されるそ/





MSX 2 2DD ×2 ¥9,800 HBJ-G080D

は

歴史シミュレーション・ウォー・ゲームの豪華3部作/

天下統一へ、血沸く!

舞台は戦国の世、戦略・戦術の 限りをつくして、いまこそライ バル大名を蹴ちらすときだ! 4

世紀のロングセラー MSX2

全·国·版

HBJ-G064D ¥8,800 GKOE

中国統一へ、肉躍る!

何と255名の登場人物。敵に回 せば手強い知将・猛将教知れず。 男の統率力が問われるときだ/ 知略の総力戦





スピコン、連射ターボ。

生まれてきた底力マシン。

●毎秒最高24発/連射ターボ●スピコン でゲーム進行自由自在●カーソルジョイス ティック付き●かな・CAP等の集中イン ジケーター

¥29,800



ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは 実力世界NО.1。 ●トレーニングモードで選手を鍛え

ウオッチ(観戦)モードで相手の実力 をうかがい、ランキングorトーナメントモードで 世界チャンプを目指す6つのモード8人までの プレイヤーで遊べる、奥の深い







試合に勝つごとに



●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。 ●上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

MSX 2 2×5

HBS-G066C ¥5,800



FAN SCOOP FAN STRATEGY 報NEW GAME BIG 4 連載小説 この夏話題のビッグゲーム4本まとめて緊急報告 その4 70 ●掲載ゲームソフト - ► 70本プレゼント/ 76 アタック・NWG『竜宮帝国の逆襲』 Dおなじみのあの『P・TYPE』がMSX1版で登場 INFORMATION NEWS ▶『イース』の真のエンディングはここに隠されていた 国志をはるかに上回る規模をもった歴史ものシミュレーション ●ひたすら忠実に移植された、MSX版イシターを見よ 94 おなじみルパン三世がルパン 100 またまた大活躍/ ●高速スクロールに、泣く子もだまるシューティング// ニューヨークが舞台の 102 ATTACK アメコミ調の本格ミステリ 先月に続きJAPANマスターズとWORLD CUPを攻略 2人で遊べる/ 104 たてスクロールの ブロックくずし ふわふわ空中飛行が楽しい 15 106 3Dアドベンチャー・アクション 前作『抜忍伝説』を超えて、 107 妖怪牛太郎目覚める/ いくらでも出てくるゲームのあれこれ MSXで楽しめる、1人 108 遊びのカードゲーム集 20 リアルな迫力でたっぷり 109 楽しめるボクシングゲーム ●ファミパロ、抜忍、ドラクエ Ⅱ、激ペナ……ほか 個性的な美少女系の クイス雑学 110 グラフィックが楽しめるオリンヒック・フノ 街に出てから考えよう **32** ●発売になったゲームを再チェック 111 ●コンパイルが放つディスク版雑誌とは?……ほか ●今月は4月14日から5月14日まで 1画面6本をふくむ11本のバラエティ 超新作ソフトをたっぷり紹介 37 112 ●王家の谷~エルギーザの封印/アカンベドラゴン/囲碁倶楽部/殺意の接吻/ ●DULVERS/ZIRETTA MISSILE/はたあげごっこ/がんばれターKU スペースシャトル/TDF~怪獣大戦争 N / /どこいくの/SUPER BALL / DIAMOND · DUST / 馬跳び/ Keim MSX新作発売予定表 ●MSXの新作の発売予定 はここを見ればバッチリノ mer/Many Many Many/RED STAR 115 SXの音楽とサウント

7 読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受け付けています。 ■ なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN CLIP R·TYPE アイレム販売・ABIKO/AKIO/NØRIBØZ

66

68

ンダムハウス

116

今のうちに、冷房の準備をしておこう。 かならず見る者を熱くさせるゲームだ。 究極のシューティングが2本、感動のロ 今年の夏は暑く、いや、熱くなりそうだ。 ールプレイングが臼本。どれを取っても、 今年の夏を熱くする、現在開発進行形ゲー 9# 쑙 ot to

NEWGAME3MA9W3NNEWGAME3MA9W3N



対応機種 MSX MSX 2 RAM 8K セーブ機能

媒 体

アイレム **23**06-534-1060 8月発売予定

未定

『R·TYPE』。ゲーム の知識を少しでも持って いる人には、聞き覚えが あるタイトルだろう。

変化に富んだパワーア ップ、グロテスクな敵の 数々、そして、人間の破 壊願望を満たすゲーム性。

『グラディウス』以降、 過激なシューティングが 少なかったアーケードに、 突如現れた衝撃作だ。

この夏、その衝撃のモ ンスターは、アーケード を飛び出しMSX界をも 侵略しようとしている。





手応えはまさに R-TYPE だ!

『R・TYPE』がアーケー ドに登場したとき、画面せま しと動きまわる敵キャラと暴 力的なゲーム展開に、多くの 人間が衝撃を受けたはず。

そして、それがPCエンジ ンに移植されたときも、完璧 なまでに再現されたグラフィ ックと動きに、やはり多くの

人間が衝撃を受けただろう。 それでは、MSX版の「P・ TYPE」はどんな衝撃を与 えてくれるのだろうか?

実際にMSX版をプレイし てみて、それがまさに『日 TYPE」なのだと感じた。ゲ ームの持つ雰囲気、手応えと いうものが完全に再現されて いるのには、だれもが衝撃を 受けるだろう。次ページでそ の一部を明らかにしたい。

R・TYPEに移められた数々の魅力をクローズアップ

MSX版「R・TYPE」の開発がスタートしたのは、今年の3月。記事中に掲載した写真はその2か月後、つまり5月に撮影したもの。たった2か月で作り上げたとは思えない出来だ。

不気味なグラフィック、臨場感あるBGM、『日・TYPE』の魅力は数え上げたらキリがない。しかし、なかでも特に魅力的なのは、迫力ある自機のパワーアップと、敵やボスキャラの凝った動きだ。

もちろん、MSX版「R・ TYPE」でも、アーケード版 のスタッフが監修をしている だけあって、それらの魅力は 十分感じられる。ここでは、 その魅力の数々をクローズア ップしてみたい。



迫力のパワーアップ

『R・TYPE』に登場する 自機は、これでもかというほ どパワーアップする。 自機にはじめから装備されている通常弾は、ボタンを押しっぱなしにすることで波動

砲になる。また、カプセルを 取れば3種類の色あざやかな レーザーが撃てる。

とにかく、こんなスペース では書ききれないほど、魅力 だらけのゲームなのだ。

波動砲のパワーをためれば効果増大

自機に装備された通常弾は、パワーをたくわえると3段階に貫通力が違う波動砲が撃てる。強い敵には有効だ。





oが、威力は弱い 配は小刻みに撃て 配は小刻みに撃て



級力はかなり増す パワーの波動砲で いわゆるハーフ



は対しても効果な 動砲。ボスキャラ

カプセルを取れば装備が充実する

POWアーマーという敵キャラ(右下の写真参照)を倒すと出現する、6種類のPOI

はパワーアップする。

POWアーマー

その内容は、スピードアップ、オプション、ミサイル、マー そして3種類のレーザーだ。状況に応じて取るユニットを選ぼう。





●2発の自動追尾ミサイルはあまり 威力はないがたのもしい補助装置だ

派手なレーザーも みごとに再現!

レーザーユニットを取ると、フォースというものが現れる。 分離、合体が可能なオプション的なもので、これを自機に 装備すれば、レーザーが撃て るようになる。さらにレーザーユニットを取り続ければ、 レーザー、フォースともに3 段階パワーアップする。



反射レーザー

フォースから3本のレーザー が発射される。そのうち2本 は斜め方向に飛んでいき、障 害物に当たると反射する。



対空レーザー

さながらDNAのようにうね うねとしたレーザーが発射される。貫通力が高く、攻撃範 囲もかなり広い。



対地レーザー

上下に帯状のレーザーが発射 される。壁や地面をはうよう に攻撃するが、前方、後方に 対して弱い。

MSX版「R・TYPE」は、 敵やボスキャラの動きに関して文句のつけようがない。どんなに小さい敵も、アーケードと同じように細かな動きをするし、ボスキャラも当然迫力もので動きまわる。

特にステージ | のボスキャラの動きは特筆もので、触手をウネウネ動かしながら弾を吐く姿は、心臓の弱い人にはちょっと刺激が強すぎるかもしれない。





また、今回は紹介できなかったが、ステージ2のボスキャラのグロテスクな動きも思わず背筋が寒くなるほど。

ここまでの作品を作り上げ た開発の方々の意気ごみには つくづく感心せざるを得ない。

中型キャラの動き も手抜きはナシ







ステージ2以降も着々と開発進行中

MSX版「R・TYPE」の制作は、この夏の発売めざして作業進行中だ。早く先のステージが見たいという読者のために、開発中のステージ2、3の一部を紹介しよう。ステージ2は「R・TYPE」全ステージ中、もつとも気持ち悪い舞台、敵の出現に大興奮。ステージ3は巨大戦艦をひたすら破壊しつづけるという、かなり壮絶な内容だ。いつの間にかプレイしているマシンがMSXだということを忘れさせる出来の「R・TYPE」は、あまりのデータの多さに、3メガROMの大容量で発売される。しかもBGMはFMバック(P33参照)対応のFM音源になる予定。アンが潜んで



関節の感じが、うまく 表現されている。この 動きを見せてあげられ

ないのは残念だけど連

続写真で雰囲気をつか

んでほしい

○これはステージ2のワンシーン。上下の壁にはエイリアンが潜んでいて、自機が近づくと突然飛び出してくる



3 1P-000000





日本ファルコム **23**0425-27-6501 7月15日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価 格	7.800H



アルコムの桶谷氏。取材の御協力に感謝

システム、ストーリー、サウンド、あらゆる面で完 成された秀作RPG『イース』。その『イース』を上回

る完成度のRPGが、この夏リリースされる。その名は『イースII』。ディス プレイ内に広がる剣と魔法の世界は、へたな映画を越える壮大さだ。

『イース』の謎が ついに明かされる

『イース』では、平和なイ ースの国が滅びゆくさまが記 された『イースの本』を、悪 の根源ダルク=ファクト率い る魔物たちの手から取りもど すのが目的だった。しかし、 その目的をはたしても、イー スの本の持つ意味、ストーリ 一の全貌がわからず、疑問の 残るエンディングをむかえた。 前作で明らかにされなかっ た数々の謎は、「イースII」を プレイしていくうちに、ひと つ、またひどづと明らかにな る。やがて、壮大なストーリ 一の全貌が見えてくる……。



M.P 000/000 EXP 00000 GOLD 0000

2作とも基本的なシステム は、ほとんど同じ。今作には 新しい要素として、主人公の 能力に魔法が追加されている。

さらに、マップの広さ、グ ラフィックの美しさ、そして BGMのセンスなどは、前作 以上に驚きがかかっている。





◆まばゆい光が闇を切り裂き

※画面は開発中のものです。



飽きることない、変化に富んだ『イース』』の世界

「イースII」の世界は前作よりも変化に富んでいて、マップ自体の広さも数倍という壮大なものだ。その世界の全部をここで紹介するのは不可能なので、ますは物語の始まりの場所となるランスの村を紹介しよう。

この村で、プレイヤーは自分のなすべき目的を知ることになる。まず、前作で敵から取りもどした日冊の「イースの書」を、正当な持ち主である日人の神官に渡すことだ。このゲームではイベントの終わりが次のイベントの始まりとなる場合が多い。最初の目的をはたす頃には、つぎの目的が見えてくるだろう。

美しい舞台が、 キミの前に広がる

物語が進んでいくと、いつからか人も住まない廃墟や、捨てられた廃坑へと舞台は移っていく。マップの構造はかなり複雑で、マッピングをしないと移動するのは大変だ。

收益的此类以为学习的基础

ギドの店

剣、防具、盾を売っている店。 「イースII」では建物に入ると、 そこにいる人のグラフィック が現れる。これも前作以上の 美しさだ。

長老の家

ランスの村でいちばん知識の ある、長老の家だ。彼に会っ て話を聞けば、いろんな情報 を得られるはずだけど、あい にく姿が見えなかつた……。

バノアの家

オープニングに出てきて、主 人公を助けてくれた女の子の 家。やがて彼女は、この物語 の重要なカギをにぎる存在と なる……。



数々のイベントをこなしていけば、冒険の舞台はさらに広がっていく。村をしだいに離れて、氷に閉ざされた山々、対熱地獄の溶岩地帯、そして敵の総本山である神殿内部などなど。前作以上に苦しめられることは、まず間違いないだろう。





イース』との違いをピックアップ

ファンタジーの世界には魔法がつきものだが、前作には魔法というものが存在しなかった。ところが「イースII」ではうまくゲームを進めていけば、さまざまな魔法が使えるようになるのだ。これで、敵との戦いも変化あるものになっている。あらゆる面で、前作以上のおもしろさを徹底的に追求した「イースII」、この夏、見逃せないRPGだ。

魔法が加わって、戦いも楽しさ2倍/



M.P 035/120 PLAYER

M.P 035/120 EXP 05221 GOLD 02380 PLAYER

PACにも対応 セーブ&ロード



H.P 000/000 EXP 00000 GOLD 00300 PLAYER



ナムコ **23**03-756-7651 8月下旬発売予定

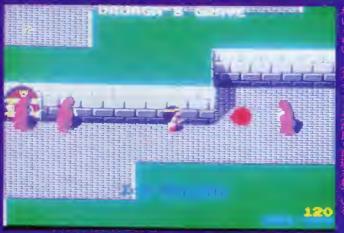
媒 200 MSX 2専用 対応機種 **VRAM** 128K パスワード セーブ機能 格 未定



◆ナムコの河野氏いわく、「アーケ 実です」。ホント、変わらないね

サナリターンオブイシター

アーケード初のRPGとして話題になった、 『ドルアーガの塔』。その続編として登場し、熱 狂的なファンを生み出した『ザ・リターンオブイ シター』が、MSXに出現してしまう/



立体感たっぷりの

モンスターたち!

『イシター』を楽しいゲーム にしている要素のひとつは、 立体感たっぷりのモンスター

たちが、スムーズな動きでタ ワーの内部をうろうろ歩き回 ることだ。写真では動きを紹介で きないがそのディテールの細かさ は感じとってもらえるはず。



呪文は64種類





御	
治療	XBCXEZ BUILL
特	17 動物画 月間中半点のこ

タの細かい動き









©ナムコ ※画面は開発中のものです。

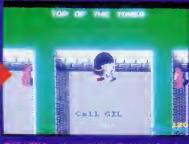
『イシター』の良さをマップごと紹介!

鍵を見つけ扉に直 行、それが基本だ

前作でドルアーガの塔を昇りつめ、悪しきドルアーガを倒したギルが、助け出したカイとともに塔を脱出する、と

いうのが「イシター」の 目的。広いフロアの中 を歩き回って鍵を見つ け、扉を開けて脱出路 を探し出すのだ。また、 数々の宝物も手に入れ なければいけない。





●扉が開き、次のフロアへ進めるようになった。フロアのつながりを覚えればペスト

TOP OF THE TOWER MAP(最上階マップ)



金子ルアーガの塔・最上はマップを40 しよう ローロー よ通路に いっとして構成されているので、迷っといますないたろう

超々細部までもがアーケードに忠実

「イシター」の舞台となる、 全128フロアのタワー内部。そ のグラフィックは美しく、壁 などはきれいにグラデーションがかかっている。すでに発売されている多機種パソコン版のグラフィックと比べても、MSX2版が劣っているところなどないだろう。

また、アーケード版の「イシター」に存在した、本編とは少しかけはなれた楽しいイベントももちろん変わらず再現されている。 なにしろ、 アーケード版にあ

ったバグまで再現されている というのだから、おどろきだ。 アーケード版を知っている人 も、そうでない人も、ともに 楽しめそうな期待のRPGだ。

アーケード版にあったあのシーン、このシーン、みんなある!











FAN SCOOP

コンパイル ☎082-263-6006

7月下旬発売予定

ı	媒 体	***
	対応機種	MSX 2 専用
	VRAM	128K
	セーブ機能	
	価 格	6.800円

◆7月上旬から店頭で『アレスタ』の体験

フェアを開きます、とコンパイルの山藤氏

アレスタ

セガ版で発売され、全国の シューティングファンの血を 熱くさせている「アレスタ」。 その興奮が、この夏にMSX でも体験できることになった。

『アレスタ』は、ひたすら敵 を撃つ、という単純明快なシ ューティング。それを飾るの が、高速スクロール、美しい 背景、FM音源のBGMだ。

MSX版は、セガ版にはな かったステージ、特殊兵器を 加え、FMパックに対応して BGMが鳴ってしまうという、 パワーアップした内容で登場。

気分しだいで、お 好みパワーアップ

『アレスタ』のパワーアップ は、大きく分けて2種類。 敵 を撃つと出現するPカプセル を取れば、通常弾が1発から 4発にまで増えていく。セガ 版では3発までしか増えなか





むす くグラフィックがキレイブ シャニ

ったので、得した気分。

地上にある、数字の書かれ た武器庫を破壊すれば、8種 類の特殊兵器が装備される。 また、同番号の特殊兵器を取 り続ければ、3段階にパワー アップする。気分しだいで、

いろいろ楽しめる。

手に汗にぎる、要 塞との熱き攻防戦

このゲーム、敵の攻撃がも のすごく激しい。各ステージ の最後には要塞があるのだけ ど、そこまでたどり着くのが ひと苦労だ。

もっとも、たどり着いたと ころで、要塞の攻撃というの が想像を絶するすごさ。ひた すら耐えて耐えて撃破すれば、 一瞬にしてうっぷんが晴れる というもの/

も、スクロールが遅くならないの





©コンパイル ※画面は開発中のものです。



バックスピンとトップスピンを使い分けてアプローチショット

グリーンまわりから

このゲームはレベルが上がるにつれて優勝ラインもだんだん高くなっていくので、い



●トップスピンの場合 グリーンエッジぎりぎりに落としてカップをねらう

かにムダな打数をたたかないかというのが問題になる。そこで、アプローチをなるべく 完璧にする必要があるのだ。

まず、グリーンの拡大画面でのアプローチでは、風の影響がまったくない。カップを直接ねらっていけるのだ。ショットに使用するクラブはだいたいSW。カップに近ければPTでもいい。

グリーンエッジからピンが 近いときはバックスピンをか



○ハワーが強すきたのでパックスヒンで打ったところ。ボールと影に注目!

THE STATE OF STATE OF

●ボールはここに落ち、少し転がってタイトルの写真のようにチッフイン/

けて打ち、グリーンエッジから遠いときはトップスピンを かけて転がしていこう。

バンカーでボールが完全に 目玉になっているときや、ラ フでボールが沈んでいるとき は、あるていどパワーを強く しないと思ったように飛ばないし、スピンもかかりにくく なる。すこし強めに、高めの 弾道のボールを打つのがコッ だ。

すこし離れたところから

グリーンの拡大画面とは違い、風の影響を受ける。また、カップを正確にねらいにくくなる。そこで、この場合は直接カップをねらうよりも、確実に1パットで入るような距

離(だいたいピンの長さ以内)にもっていこう。グリーンのすぐそばならそれほど問題はないのだが、60メートル以上のときの距離感は練習につぐ練習でつかむしかない。





◆このくらいの距離が難しい P WかSWか、クラブ選択も問題だ

コース3(JAPANマスターズ開催地)全ホール攻略ガイド



HOLE1 366m PAR4

セカンドが地越えになるミドルホール。 ティーショットの落とし場所付近にバンカーが口を開けてここは素直にフェアウェイの中央をねらフェイをみにフェアウェイ左のパンカーは235メートル以上形できる。



三方が池に囲まれているショートホール。風がないと きはどうってことはないのだが、風が強いときはまわ





HOLE7 499m PAR5

499メートルと長く、 しかもまっすぐなで、 セラ・マケック 559で、も 2オンショ戦リしい、 セラ・マケック 559で、も 2オンショットには、 右にはずが、確をキントで、 右にはが、イセカンに、 オーマットで、 右にで、 イセカ、 に気をつい、 かないように!



493m PAR5

493メートルと長いロングホールだが、風向きとボールの状態がよければ、らえる。アゲンスト(向かもボールが沈んでいなく、しかもボールが沈んでいなの2オンをねらは、2オンをねらは2オンをなける2オンをなける2オンをなける2オンならいといこう。



ここもグリーンの両側に池があるの少難があるの少難があるの少難ががからいた。によったででは、池はいっかをそれば、たったの変えが、地はいいっかとない。ッイムは、たったのではまたは、大フェアの上を直接ねる。



HOLE8 333m PAR4

ティーショットがクリーク越えになるが、ここに落とすことはまずない。さらに、よほど左に行かない限りはバンカーに入れることもない。ティーショットを低フェアウェイの斜面を転がっていい位置にいく。



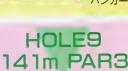
HOLE3 351 m PAR4

グリーンの手前にクリーク (小川)が、ティーク (小川)が、ティーショントがここまで飛ぶことはまり、ことはなって、てもいい広で、てもいい方の楽にしなって、強いとさいので、強いを読み違いがは風を読み違いようにしょう。



HOLE6 365m PAR4

ティーショットの落 とし場所に池があ面に 落 サャリー(地面配 が、ちるまと、ートル 以上飛ばせれば池さ もとも、NASA-88で はそんな確実に なので、の中央をは なので、で中央をは バンカーに注意。



風さえ吹いてなければ、かんたんにバーディーが取れるショートホール。しかし、強い風が吹いていると、このホールはそのレイアウトのいやらしさゆえに難しくなる。なにせグリーンまわりがすべてバンカーや池で囲まれてるので、直接グリーンをねらうしかないわ



けだが、グリーン上 で止まるように高い ボールを打つと、風 の影響をモロに受け てしまうのだ。フォ ローやアゲンストの ときはクラブ選択だ けに気を使えばいい が、横風のときは池 に注意しよう。

フロイド、スズキ、タカハシ、オオマチ、エビハラ、クサカベ、ウエノ、ヤスダ、スタドラ、ビート、スチュワト、サットン、オザキ 2、ユハラ、メシアイ、デグチ、イリエ、ノーマン、マエダ、カナイ、イシイ、シャビン、ハセガワ、イソムラ、コバヤシ、カイト⇔

ワールドコルフロ



HOLE 10 386m PAR4

ティーショットが飛びすぎるとまちがいなく池ポチャなでで、ここはアイアンだけがある。たてアウェイを表しますので、小山)には乗せ、テクロットが着いたがある。また、左のは、ように。また、左のといってがある。というにからいにくくなる。要注意だ。



HOLE11 438m PAR5

ティーショットをう まい具合にフェットをう まい具合にフェルタ ないかで、スコくホー ないまを差アウェイを でフンドささなければ、フェッウ落とコーク マウンドさなければ、フェッー をない。ここないにはがくいい。これがで、2打差が いかで、2打差が くのだ。

HOLE12 338m PAR4



ここは攻め方が2と おりある。アイアン で池の前に刻むか、 あるいはドッグレッ グに沿ってスライス をかけるかだ。前者 はセカンドが池とバ ンカー越えになるた め、バーディーはき つい。後者はティー ショットが池ポチャ やOB、もしくは手 前の木を直撃する可 能性もあるが、うま くいけばバーディー も取りやすい。

HOLE13 216m PAR3

216メートルとショートホールにしてはひじょうに距離が長い。おかげで、NASA-88では届くのがギリギリの距離だ。そのかわり飛びすぎてOBの危険もないのだが……。また、セラミック959では3Wないし4Wでいい。どちらにしても、グリーンの奥行きがあまりな



いので、高い球を打ってピタリとグリーンに止めるよりも、 低い球を打ってオンさせるほうがいい。 ウッドではどんなに 高いボールを打っててもかなり転がるのだ。 ただしグリーン手前 のバンカーに注意。

HOLE14 371m PAR4



このホールもティー ショットの落とし場 所の両側にバンカー があるので、フェア ウェイ中央をねらい たいところだ。フェ アウェイの左サイド の木の少し右側をね らってまっすぐ打て ば、最高のポジショ ンに落ちる。セカン ドも、グリーン両脇 のバンカーに気をつ ければそれでいい。 かんたんなサービス ホールだね。

HOLE 15 367m PAR4



ここも10番ホール 同様、ティーショッ トを飛ばしすぎると 池ポチャになるのだ。 ここもアイアンで刻 むのだが、マウンド の奥のほうにティー ショットを落として はいけない。いちば んいいのは、フェア ウェイの右サイドを ねらって打つこと。 こうすれば、セカン ドが木やバンカーを 気にせずに打てるの だ。セカンドは池越 えのため多少距離感 がつかみにくい。す こし大きめのクラブ で打とう。

HOLE16

ここもそれほど難しいホールではない。フェアウェイ上の唯一の障害物である木もグリーンに覆いかぶさるわけではないから、気楽にティーショットが打てる。 風がないときで、ピンの位置がグリーン奥であれば3 「で、グリーン手前であれば、4」で十分だ。しかし、



グリーンの奥には池があるので、ピンがあるので、ピンが良にあるときは風に注意しよう。このはいであれば、残らいであれば、残らとないのがさればと難ずしくないのであれば、まがいいない。というないのであれば、まずしくないのであれば、まずしくないので、いない、は野は禁物。

HOLE 17 398m PAR4

こも距離は398メ ートルと長いが、そ れほど難しくないホ ールだ。ティーショ ットは池越えになる が、キャリーで190 メートル以上飛べば 池は越えるため、池 ポチャの心配はまっ たくない。池の向こ う岸の木めがけて思 いきり打てば、それ でOKだ。セカンド は、グリーンをオー バーしてバンカーに 入らないように。



HOLE18 471m PAR5

アオキ、クラモト、ナカムラ、スギハラ、フジキ、ランガー、オザキ I、ナカジマ、ミラー、オザキ 3、アライ、ニイゼキ、ワタナベの以上39選手が出場する。優勝ラインは、悪くてもアンダーパーといったところ。気合いを入れていきましょう。

コース4(WORLD CUP開催地)全ホール攻略ガイド



HOLE 457m PAR5

いよいよ最後のトー ナメントだけあって、 ハイレベルの戦いに なる。6アンダー以 上でなければ、優勝 は無理なので、この ホールは悪くともバ ーディー、イーグル であたりまえでなく てはいけない。ここ でスコアを上げられ ないと、優勝はちょ っときついかも……。



HOLE2 394m PAR4

風がないときはティ ーショットをIWで 思いきり打つと、ラ フに捕まってしまう ので、少しおさえめ に打つこと。3Wで 打つのも手だろう。 また、ティーショッ トは、ややフックを かけないと木にあた ったり、バンカーに つっこむ可能性が大 きいので注意。



このホールもそれほど難しくない。ティーショットは、 右の木が多少気になるので、ややスライスをかけて打 つほうがいいだろう。ちなみに、グリーン奥にピンが あるときは31で、手前にあるときは41で打つのが いいだろう。もし、グリーンをオーバーするようなこ

HOLE6

162m PAR3

フェアウェイのど真ん中に木が一本立っているが、こ

の木がたいへんなくせものなのだ。41ではこの木に あたってしまうし、5 1 だと越えるかわりにグリーン



とになると、よほど 運がよくない限り、 後ろの池に転がり落 ちてしまう。また、 砲台グリーンぎみ (盛り上がっている) なので、手前から転 がしてオンすること はちょっと無理。高 い球で攻めよう。

HOLE4 381m PAR4

ティーショットの落 とし場所付近のフェ アウェイがマウンド になっている。中央 に落ちればいいのだ が、そうでないとき は転がってラフにい ってしまう。ラフで もライの状態さえよ ければ十分2オンは 可能だが、そのとき は距離感が難しい。



HOLE5 362m PAR4

ティーショットをま っすぐ飛ばしさえす れば、比較的楽なホ ールなのだが、フェ アウェイのすぐ両脇 が海なので、横風が 強いときにいかにフ ェアウェイをキープ するのかが問題にな る。セカンドは、グ リーンが谷底にある ので、少々はずして も大丈夫だ。



ライスなりをかけて グリーンをねらおう とすると、両脇のバ ンカーが口をあけて 待っているので、か なり正確なコントロ ールが要求される。 また、へたにグリー ンオーバーすると、 池ポチャなのだ。

HOLE? 305m PAR4



ーグラウンドか らグリーンまで、直 線距離で265メート ルくらいだが、台風 なみのフォローでな ければーオンは無理 なので、フェアウェ イに沿って思いきり フックをかけて打と う。まっすぐ打って もいいが、林の中に つっこむ可能性もあ るので、無理は禁物。 セカンドはやや強め にバックスピンをか けよう。



HOLE8 445m PAR5

このホールは悪くて もバーディーでおさ めたい。ティーショ ットをIWで打つと、 ラフへいくかあるい は池ポチャなので、 3 Wで刻もう。セカ ンドはボールの状態 がよければ、3Wで 2オンがねらえる。 ボールが沈んでいる ときに無理をすると 思わぬケガをするか



HOLE9 387m PAR4

右にドッグレッグし ているが、ショート カットをしようにも、 右サイドに電柱のご とく並んだ木がじゃ まをするため、フェ アウェイに沿ってか なりのスライスを打 たなければならない。 左すぎると海に落ち る危険があり、右す ぎると木に命中の可 能性がある。

クレンショ、ツエー、ニクラウス、トレビノ、ナカジマ、ハモンド、ペイビ、ワイスコフ、ミラー、ナカムラ、フジキ、ヘイズ、サッ トン、グラハム、ランガー、オザキ I 、ハース、スギハラ、プライス、ピート、ワトソン、ネルソン、アオキ、エドワス、ペイト⇒

ワールドコルフ

HOLE 10 144m PAR3

まずはこのホールのレイアウトを見てほしい。グリー ンが山のてっぺんにあり、周りがすべて海で囲まれて いる。このホールで重要なのはただしつ。グリーン以 外に球を落としてはいけないということなのだ。もし グリーンをはずしたが最後、球はコロコロ転がって、 下の海へ落ちてしまう。よほど運がよくなければまず



止まらない。また、 リカバーもグリーン をはずすとまた海へ ……。強い横風が吹 いていれば、その可 能性はさらに大きく なる。とにかくグリ -ンを確実に捕らえ ること。これしかな いのだ。

HOLE 11

351m PAR4

のホールは、前の ホールに比べればわ りとやさしい。ティ ーショットはフェア ウェイにある木をめ がけて打てば、ちょ うどいいポジション にいく。右側はガケ になっていて、球が 下まで転がり落ちて しまう。もっとも、 ライが極端に悪くな ければ、2オンはね らえる。セカンドは クリーク越えで距離 感が多少つかみにく



HOLE 12 492m PAR5

アゲンストでなけれ ばここも2オンがね らえる。もっともフ ェアウェイがかなり 狭いので、くれぐれ もティーショットは 海に落とさないよう にしよう。ラフに捕 まったら、無理せず 3 オンねらいにしよ う。セカンド地点か らは海越えになるが、 ボールが沈んでいな ければ大丈夫だ。

HOLE 13 379m PAR4

I Wでティーショッ トを打つ場合、極端 に曲げればOBにな り、曲げなければ海 に落ちる。また、ア イアンで打つ場合は、 強すぎても弱すぎて も海に落ちる。難し いホールだ。セカン ドの打ちやすさから いって、IWで曲げ て打つのがベスト。 そのときは曲げ具合 に気をつけよう。



HOLE 14 397m PAR4

ティーショットはフ ェアウェイに沿って 曲げるよりも、ショ ートカットしたほう が距離が出るし、ど んな風向きでもフェ アウェイを捕らえる ことができる。セカ ンドはひじょうに距 離感がつかみにくい が、くれぐれもショ ートしてグリーン手 前から海に転がり落 ちないようにしよう。



HOLE 17 498m PAR5

最終ホールが難しい だけに、このホール では絶対にバーディ 一が欲しい。フォロ ーで、なおかつセカ ンドがIWで打てれ ば2オンは可能だ。 しかし、このホール はフェアウェイのラ イが悪いため、めっ たに2オンしない。 3打目をできるだけ ピンそばにつけよう。



HOLE 15 190m PAR3

比較的バーディーの取りやすい、というより、ピンの 位置さえよければホールインワンもねらえるホールだ。 もし、風がほとんどなく、さらに、ピンがグリーンの ど真ん中にあれば、21で打ったティーショットは、 まちがいなくピンにピタリとよるだろう。また、ティ -グラウンドから、グリーンエッジまで約175 メート



ルなので、ピンが手 前にあるときは、3 ーでねらうのがいい だろう。このホール で問題があるとすれ ば、風だけだ。ここ までで、最低でも4 アンダーをマークし ていないと、優勝は ちょっと苦しい。

HOLE 16 354m PAR4



このホールも比較的 バーディーが取りや すい。ティーショッ トは、向こう側のフ ェアウェイの木をめ がけて打てばいい。 たとえ、その木にあ たってもフェアウェ イはキープできる。 右側のバンカーが気 になる場合は、海側 から軽くスライスを かけていったほうが いいだろう。セカン ドは、グリーンの奥 にはずさなければい

HOLE 18 353m PAR4

さあ、いよいよ最後 のホールだ。ティー ショットは右側をね らうなら31、左を ねらうなら4 1 がべ ストだ。どちらも、 マウンドの向こうに 落とすと海に落ちて しまうので要注意。 セカンドは、奥のバ ンカーにつっこむく らい思い切って打と う。とにかく悔いの 残らぬように。

バレステ、モーガン、ノーマン、フロイド、カイト、クラモト、オザキ2、ユハラ、プレイヤ、スチュワト、マークライ、スタドラ、 オザキ3、シャビンの以上3%選手が出場する。世界のトッププロが一堂に集まったすごいトーナメントになりました。







やっぱ足はたくましくなくっちゃ。 それもふくらはぎとふとももが同 じぐらり太くて。今月は理想的だ なあ。りりなあ、りりなあ、りり、 はあはあ……。あっ、失礼。つり うれしくてジョギングしちゃった。 さて、『ファミクル・パロデック』 の長大なマップを大きく見せたく て、23ページからはとっても変態 な誌面になった。マップは左右に はみ出してるし、横外は4方向と も使ってるし、すごりぜ。



ふぇありぃている

えへへ、すべてのグラ フィックを見られるよ

(CTRL)と(P)を押しながらゲームを立ちあげ、グラフィックが出るまですっとそのままでいてください。グラフィックが出たら、あとは操作なしで、すべて鑑賞できます。また、何も押さないで立ちあげると、「ほっとみるく」の宣伝が現れます。

(大阪府/佐藤俊夫・19歳) ☆今月もエッチがきました。





ムが始まる。何も押さないと

●日ハムのヘルメット(ファンの人、こめん)のようにも見える





○このかわいらしいグラフィックはエンディングの直前で見ることができる



ィウス・隠しコマンド 新10倍カートリッジを使ってもこのコマンドのヒントが出る。〔FI〕でポーズをかけてからコ マンドを打ちこみリターンで実行。「KONAMI」は出てくるベルがすべて赤に、「BUTAKO」は緑、「PARO」は白、「TAKO I8TH」は青にな る。「KATAI」はバリアがじょうぶに、「ZENBU」はフルバワーアップになる。

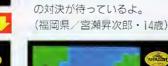
シャロム

いきなりパズラと対決 できる大技を発見した

まず、サウルを助けます(わか らない人は4月号を見る)。する と、サウルは家に連れてってく



○サウルを助けられない人に はこの写真がヒントになる



れますが、このとき(M)とスペ

ースとカーソルの下を押したま

ま家に入ります。そして、サウ

ルの話が終わると画面がチカチ

カっとして、主人公が左上の夕

イトルのあたりに出現します。

もし、そこにいなかったら、適

当にカーソルで操作すれば出て

きます。そうなったら、まっす

ぐ上へ行くとパズラの入り江の

島に着きます。そこから、左に

行くとそばに階段があるはずな

ので、それを降りるとパズラと



₲サウルの話が終わった瞬間に んなところに出現する/



いたりするわけだ



○左に行くと、当然のごとく階段 があり、ここを降りると

これも画面がブッ飛ん

でしまう技。あ~らら

イリコ村のカリレオの家の下 の細い通路に入って、カーソル の上を押します。すると、主人 公はおしりを向けたまま、ヨタ ムの説教を聞きます。このとき、 カーソルの下を押しながらスペ ースを押すと、暴走してチラチ ラっとした画面になります。

(長野県/牛山けいすけ・?歳)





パロディウス

高得点の秘訣は秘密の 抜け穴にあったわけだ

ステージ4のエクストラステ ージの「今年もコナミを……」の 「コ」の字の中はじつに多くの点 数カプセルが隠されているが、 スクロールに負けて死んでしま いそうで、なかなか取りにいけ ない。と思っていたら、写真の



位置を通り抜けることができる ことがわかりました。

(三重県/室谷圭・16歳)

ファミクルパロテ

このステージならこれ が出てこなくっちゃね

ステージ1の2つ目のグリー ンのカップの左にエッグマを打 ちこむと lupします。

(東京都/阿部隆仁・17歳) ☆きっと、このゼビスカントリ 一には lupが隠されていると 確信して発見したんだろうね。 でも、文字が出るだけなのがち ょっと残念。どうせなら、ゼビ ウスみたいになんとかフラッグ



には何もない。まあそんなものか

とか、そういったものが出れば よかったのに。

ニャンクル最強の隠れ 技とはこれのことっ!

説明書にはモジュールは2個 までしか装備できないと書いて あるけど、ニャンクルだけは4 個買うとモジュールがシールド に変化します。

(神奈川県/中山SOL·?歳) ☆広告に載っているニャンクル の最強の隠し技とは、じつはこ

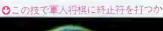


のシールドが付くということだ ったのだ。

100勝する時間と気力 がない人はこうしよう

先月紹介したウナギカートは、 100勝しなくてもカンタンに出 てくることが判明した。マジッ クキーを付けて起動させればい いだけだ。

(神奈川県/坂上義孝・?歳) ☆編集部はもう立ち直れない。





上にする技で ルになってから これは情報が少ないので見つけにくいことでしょう。ロンダルキアの南のほこらの外壁にいるモンスターが、ムーンペタの町にあると<mark>教</mark>え てくれます。ムーンペタであやしそうな所というと、まっ先に思いつくのは地下牢でしょうか。ねえ?







フターサービス2

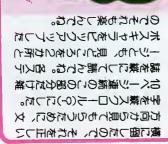
のボス H Ů. スモスガブリエルなのかな ジェネシス 19

カーだったりし

一じゃなくて池が2つ

たることができるなあ。 をプレイしてるような感覚にひ しかし、ここは本当に是非日 つね)を集めまくろう。 ツグ(敵を撃つと落ちてくるや パアーアップの元手である、エ ステージ。何回もプレイして、 慣れればそんなに難しくない

とソてシ どには



カットしないように、マッフを なるペく大きく、しかも途中で めるだけでこのゲームは楽しい。 企画。なにしろ、マップをなが てを見ていただこうというこの それでよし。ファミクルのすべ よ。縦にして、縦に。そうそう、 そのままじゃ読みにくいてし

コックピット1

メッセージ技。A1以 外はごめんなさいです

AlMKIIやAlFに内蔵さ れてる、コックピット1の画面 でジョイパッドかマウスを選び 画面のあちこちをつついてみる と、おもしろいメッセージが表 示されます。ただし判定が非常 にきびしいので、なかなか見つ からないだろうと思いますが、 がんばって捜してください。

> (大分県/ 浦田洋・?歳) ☆し、知らなか った。A1にこ んな特技があっ たなんて/ な 一んてそんなに たいしたことじ ゃないんだけど ね。どこにどん なメッセージが でるかをマップ にしてみたよ。



際には全部は表示されません。出現位置をよく見よう

ファイアボール

ゲームオーバー画面で パラメーター設定する

まずゲームオーバーにする。 つぎに、(ESC)キーをB回押 します。すると、画面が切り替 わって、フリッパーやスプリン グなどの強さや、台の傾斜角度 などが変えられるモードになり ます。めざせ/ ファイアボー ルモード。

(群馬県/永井昭彦・18歳)

☆おっ、これは なかなかな技ぢ ゃあないか。昔 あったピンボー ルコンストラク ションとは違っ たおもむきがあ ってよいぞ。コ マンドの名称は マニュアルかM ファン4月号99 ページを見れば わかるのぢゃ。



○左はパラメーターの一覧。でもって、右はキー操作 の一覧。かなり扱いやすいし、効果もはっきり現れる

图 >到 5 B -TN. 13 N 3 N 1



先月号でイベント報告をやったことに味をしめて再びこんなコーナーを作ってしまいました。コンピュータゲーム史上制 高のできと思われる「激ペナ」は遊んで遊んで、骨までしゃぶって死ぬまで遊べるというお話。エディットで無限にチームを作れることがい ちばんの魅力。編集部ではプロ野球のチームとか、自分の友達だけでかためたチームなどを作っては遊んでいました。⇒続く

角笛を使うことや時間制限のことが書いてありましたが、十字架が見えればどこでもよく、ょした。「宇宙服が取りたいのに……」の中で宇宙服は「つしか取れないと書いてありますが、「一サービス2)十字軍のことではないのですが、電話や手紙での問い合わせが多いので、500円であり、500円であります。 十字架が見えればどこでもよく、 ょく、時間も関係なく入れます。以上訂正するとともにお詫びします。りが、実際は4つともすべて取ることができます。「幻想の街に行くには?」の「5月号のハイドライド3の監導ケー・・・・・・ の記事の13ページついて 答えます。 2か所まちがい



●麻雀狂時代・ギャルの反応 四人麻雀を選んだあと対戦相手を選ぶときに「選ん でください」といっている水着ギャルの体のあちこちをアイコンでクリックして みると、ギャルがいろいろな反応をしてくれます。(愛知県/古川俊二・?歳)





ハイドライド3

宇宙をさまよわないで 宇宙船に乗れたりする

一度宇宙船に行ったけどア イテムが見つからなかった人 には朗報です。失われた宮殿の コンピュータルームから直接宇 宙船へ行く転送機を発見したの です。コンピュータ右側の扉の 中にあるのですが、そのまえに コンピュータから必要な情報を



○ここからも宮殿に戻れる 殿からはこっちにこれない

死にそうになったらす

ぐゲームオーバーする

「ばかやろう。死んじまうじゃな

いか一」なんて叫んでしまいそ

うになったら、いったんその他

聞いておいてください。つぎに、 宇宙服を着て扉をくぐりましょ う。これで、宇宙船に到着した はずです。

(三重県/万代明・13歳)





○ここと宮殿間をいったりきたりで きる。宇宙服が必要

の機能でゲームオーバーにして カーソルの下とスペースとリタ ーンを押そう。宿屋の前からス タートするぞ。結局自殺なんだ けど。

(千葉県/成福ケラ・3歳)

ハーベルの塔のエレベ ーターでキャンプする

まずキャンプの道具を買い、 ハーベルの塔へ行きましょう。 そこでエレベーターの中に入り キャンプの道具を使ってみてく ださい。あとはその他の機能を 使ってゲームオーバーにしまし



○エレベーターの中でキャンブの道 具を使ったところ

ょう。そして、前述の自殺技で 再スタートすると……。 ほうら エレベーターから出られなくな ってしまったでしょう/

(静岡県/ゴリポン・13歳) ☆なんだあこりあ。だけど不運 にもわなにはまってしまっても 移動の魔法さえおぼえていれば 脱出できるんだぜ~っ/



○ほーら、エレベーターから出られ なくなっちゃったでしょ

く一るくる回ればおな かだって減ったりする

時の扉の地下5階にあるく一 るくるまわる通路を往復してい るだけで体力が回復するぞ。だ けど、食料を急速に消費してい くので食料がなくなれば体力も また減ってくる。

(福岡県/又木義正・15歳)

☆ど一して今月はこんなしょう もない技ばかりなのだろう。う ~ん、個人的には好きなんだけ どなぁ。









- ムのバロなのね。 ガ団)。本当はビル登りのあのゲ パロディ。ウンダジョ~ン(⑥マ の個はクフィマークフィマーの 重力はどうなっているんだ。こ (対地弾)は普通に前に落下する。 ているみたいだけど、エッグマ 超高層ビルのそばを急上昇し





ンがはやりそうだなぁ

ベナントでしゃぶる ある人などは6チームすべてオリジナルのチームでリーグを作り、130試合のベナントレースを始め、第1試合には負 けたものの、そのあと20試合ほど勝ち続けたため、コンピュータの弱さにあわせて、自軍をエディットしなおして戦ったりしてます。つま り接戦を楽しんでいるわけ。2人での対戦も楽しいけど、孤独な作業のペナントレースモードはやればやるほど味が出てきます。⇨続く

ました。

(次ページに続く)

じいさんと話すにはどうしたらよいのでしょうか? 教えてください。(長野県 向井清文・13歳) キミはどれくらい一生懸命にこのゲームをプレイしたのかな? はっきりいって、努力がたりないような気がする。モルグじいさ んとお話するためには、主人公のプリルになりきってあきらめずに何度でも話しかけたり、調べたりすること。それが決め手です。

それから右上の武藤村に行き、

左上の家か中央上の家、

抜忍大好

き♡(続)

山小屋に置けるものはみな置いて、

、山小屋から南に3、

東に一の

はちみつを2000~3000欠拾

かジョイスティックのトリガ

麦を持てる限り拾って、長老やきこり

そのまんなかを南に一歩行ったところなどによくややきこりの出るところで待ちます(リターンキー

歩行ったところなどによく現れます。

中央の2つの家と、



こキャラとして活躍中。 だソーンのボスキャラだちがざ れいだ。某セガのファンタジー ーズというわりには赤い色がき ージ。本気にしないように。チ らうまいっという設定のステ を飲みながら、チーズを食べた ビタミンの入り炭酸ジュース

排苯『拔忍伝説』

難しくってどうしていいのかわからないよぉ という投書の束。そこで大ナマズまで を小説風にお答えしちゃいましょう。



鞍馬山の野生児、邪鬼 丸の数奇な運命の物語

日本中いたるところで戦乱の 嵐が吹き荒れていた戦国時代。 京の都にほどちかい鞍馬山の奥 に、動物を友とし山の神大天狗 に守られて育った野生児がいた。 名を邪鬼丸という。そんな彼の 幸福な日々は、伊賀忍者服部半 蔵にその身軽さ故に連れさられ た時に終わりを告げた。厳しい 修行をくぐりぬけ邪鬼丸は一目 置かれるほどの忍者となった。



○邪鬼丸にとって大天狗は や体術の師で父親がわりでもある



の仲間たちが襲いかかる

ある日伊賀の里に迷いこんでき た少女あやめにこころ引かれ、 束の間の平穏を得る邪鬼丸。だ があやめの正体が甲賀のくノー であると知れたとき、邪鬼丸の 運命は再び大きく回りはじめた。 追手の1人として伊賀を立った 邪鬼丸は、あやめをかばってつ いに伊賀を裏切り仲間の1人を 切って捨てた。この瞬間、おの れの信じる道だけをひた走る1 人の抜忍が誕生した。邪鬼丸こ の時14歳。まだ少年というべき 男であったという。

抜忍が集う。翼を持っ た3人の男たちの誓い

死のおきてによって迫る伊賀 の追手と闘う邪鬼丸の前に、2 人の男が現れた。幻妖斎は秘術 凍 結 行の謎を求める妖術の使 い手。小源太は友の仇を討つべ く伊賀の頭領百地三太夫に反逆 した男で、毒薬を使わせたら天 下一品の実力派だ。そう、彼ら もまた自分の道を行くことを望 んで伊賀を去った抜忍であった。 かくて、翼をもった男たちがこ こに稍集うこととなった。この あと3人は互いに助けあうこと を誓いあい、10日ごとに隠れ家 に集まって武器や食料や時には 互いの知識や能力を分けあいな がら、それぞれの道をつき進む こととなった。



○隠れ家に集まる3人。信じられ るのは自分と2人の仲間だけだ



○幻妖斎の頼みで行動を共にする 互いがおぎないあって心強いのだ

回る因果は糸ぐるま。 邪鬼丸出生の秘密とは

なんとしてもあやめとの再会 を果たしたい邪鬼丸は、大胆に も甲賀の里に]人で飛びこんで いった。襲い来る甲賀忍者をか わし、ついに伊賀の頭領と対決 することとなった。秘術をつく して闘ううち、突然頭領は刀を



の敵の頭領は実は大恩人。驚きと とまどいと喜びがわきあがる

ROM在中球団と エディットでチームを作るには打率などの設定に上限値があります。ところがもともとROMの中に入っているチー は、上限なしに自由に設定されてます。つまりかなり強いチームもいるってこと。そこで、そんなに強くないチームを自軍にして、ペナントを やってみましょう。苦しいチーム事情をなんとかやりくりして、勝ったり負けたりしていくベナントはなんとも楽しいものです。⇨続く

んだりしない



エルスリード・アジャスト タイトル画面 エリアマップ 戦術マップで敵が 活動していないときできます。〔SHIFT〕を押しながらカーソルを押すと表示して

おさめ、親しげに語りかけてき た。そう、頭領の正体は、あの 大天狗だった。そしてあやめと 再会。彼女は邪鬼丸の姉であり 邪鬼丸こそは真の甲賀の頭領と なるべき十三代目甲賀三郎であ ることを知らされたのだった。



の人あやめと再会 実の姉 だったのがちょっと残念だけどね

十三代目甲賀三郎、邪 鬼丸。新たなる旅立ち

真の甲賀の頭領となるには、 甲賀の守り神である役行者の 試練を受けねばならない。生駒 山でようやく行者に会った邪鬼 丸は、甲賀頭領の証のひとつ、 甲賀由緒書を与えられた。試練 とは即ち証を3つ集めることで あり、残り2つのありかを知る には不気味な妖怪たちが棲息し ているもののけの洞窟で、前鬼



€
動山中で出会った音羽の城戸 物語後半で再び邪鬼丸とかかわる

と後鬼という2匹の鬼に会わね ばならない。暗闇の中からわい て出る妖怪どもを切り捨てやっ と会える鬼達。だが前鬼には「態 度が悪い」と1度は追い返され、 後鬼には「酒持ってこい」と脅さ れる始末。苦労のすえ残りの品 のありかを聞き出した。どうや ら2つとも琵琶湖にあるらしい。 かくて邪鬼丸は生駒山を後に、 琵琶湖へと向かった。



○齢千年を超える役行者は恐ろし い鬼さえも従える不思議な老人だ





○巨大な青鬼前鬼は真面目、小さ い赤鬼後鬼はのんだくれと対照的だ

交差する軌跡。敵か味 方か、2人の忍者登場

生駒山のふもとで風魔の小太 郎という忍者を伊賀の追手と誤 解した邪鬼丸。危ういところで 和解したあと、邪鬼丸は小太郎 の落とした巻物を拾うが、うか つにもそれをスリに盗まれてし まう。折悪く、そこで巻物を追 ってきた猿飛佐助と一戦交える こととなってしまうが、自分の 非を認めるだけの成長をとげた 邪鬼丸は手傷をおったものの佐 助との闘いを回避、無事生駒山 をあとに一路琵琶湖へとむかう のだった。この事件が後々意外





○左の小太郎は風魔忍者、右の佐 助は有名な真田十勇士のひとり

な事実をもたらすことや、小源 太や幻妖斎ともかかわりがある ことを、邪鬼丸は知るよしもな かったが、3人の運命は見えな い糸で十重二十重にからみあっ ていたのであった。

琵琶湖上の死闘。名刀 日光剣を手にできるか

運命の日は来た。琵琶湖へこ ぎ出した邪鬼丸がめざすのは、 前鬼から教えられた強力無比の 日光剣をその腹に飲みこんでい る化け物大ナマズだ。水底から 突然目の前に現れ、邪鬼丸を苦 境に立たせたが、ついにはその 屍 をさらし、邪鬼丸は日光剣を 手にしたのであった。





の15パズ



と、もったいつけといてと……。 だいそれはどういうことカイ わからない現象が起きた。いつ クだかバロディだか何だかよく ルってことかな。しかし、ギャ れていない。いわゆるオリジナ だろうか、ステージ名もひねく パロディもここで小休止なの





カサブランカに愛を」で1916年にタイムトリッフしたけど、元の時代に帰れない。ヒントだけでもお願い!(東京都 高橋明・18歳)

メイの両親から話を聞いたあとキミはタイムトリップに失敗することになる。1885年のリザという人に助けられ、彼女の名をヒントにして 持ち物をひとつ使って外に出よう。`1916年にエルガー博士の研究所があるはずの山(山の全景が見える所)で××を見つけよう。

てホッとひといき湯気も出る コアを入れた ちている村や町のほう は、3人に共通して、 抜忍大好き♡(続々々) かいカッ

地形に当たると死ぬの 4011横にするとバロティウスかな? るとファミクル、ファミクルを イウス。グラティウスを縦にす ど、横にするとほとんどグラテ 縦に見るのが正しい見方だけ してタイへンになってくる。 こころへんから難しさガアップ

バスディウス

ここはいちばん長いステージ。



ドラクエ3かと思ったでしょう。本当はIIIなん だけどね。ドラクエIIみたいな人気のあるゲー ムは骨までしゃぶろうという意図の特集です。

モンスターズアイテム 拾得。その傾向と対策

モンスターを倒すともらえる アイテムを一部紹介。悪魔のし っぽはベビルとホークマンから。 悪魔のヨロイはデビルロードか ら。いなずまの剣はハーゴンの 騎士から。破壊の剣はアトラス、 ギガンテス、ドラゴンから。不 思議なぼうしはバズズとメイジ バビラスから。復活の玉ははぐ れメタルから。 ほしいアイテム を出すモンスターを倒すと何パ ーセントかの確率で手に入る。



破壊の剣と悪魔のヨロ イを呪われずに使う!

ドラクエIIの世界のなかで最 強の攻撃力を持つといわれる破 壊の剣。しかし、ふつうに装備 すると呪われてしまう恐ろしい アイテムなのだ。「なーんだそれ ならいなずまの剣でがまんし よ」などという根性なしはおい といて話を続けよう。

まず、破壊の剣とはやぶさの 剣を持ってハーゴンの神殿の前 に行こう。はやぶさの剣を装備 して神殿に入る。ローレシアの 幻に包まれている神殿の中で、 装備を破壊の剣に変える。ふつ うなら呪われてしまうはずだが、 幻の中での出来事なので、外に 出ると呪いはかかっていないの だ。そのうえ、破壊の剣の攻撃 力はそのままで、2度攻撃ので きるという最強の武器「破壊の はやぶさの剣」ができあがる。

同じようにして悪魔のヨロイ も装備してみよう。最高の防具



のハーゴンの神殿の前 さの剣を装備してから入ろう

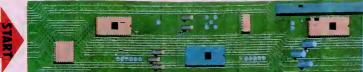
に最高の武器がそろえばハーゴ ンだろうがシドーだろうが怖い もんはねーってなもんだね。し かも、悪魔のヨロイは、サマル



きだもんね。といいつつ装備する

トリアの王子も装備できるので キラーマシン程度の攻撃では、 びくともしないぜ。 といっても 魔法の抵抗力はないので御用心。









激ペナとほとんど同時期に発売されたワースタならデータはカンタンに手に入るでしょう。兄弟誌のファミマガの6 月3日発売の号にはワースタだけじゃなく、パワーリーグ(こちらもPCエンジンの野球ゲーム)のデータも載ってるから、買ってみてもい いでしょう(ちょっと宣伝)。ちなみにPCエンジンの担当者によれば、パワーリーグもかなりいいできだそうです。⇔続く

りかはり

のほうがいいと思して、しかも何度

の度でも

た

宇治で1

回成功したことがありますが、

れ以外のところで使



●ヘルツオーク・メッセージ BASIC画面にしてからディスクを入れ、 FILES を実行しよう。するとソフトハウスからのメッセージを見ることができる。(神奈 川県/TEC小僧・18歳)☆ディスクゲームならではだね。

水のはごろもを王子と 王女の2人に着せよう

ゲーム中盤で重宝する水のは ごろもを2つにしてサマルトリ アの王子にも着せよう。雨つゆ



の糸と聖なる織機を持って、テ パの村のドンモハメに会い、復 活の呪文を聞いてリセット。そ して、その呪文で復活してまた 糸と織機を集めドンモハメのと ころへ行く。] 着目の水のはご ろもが手に入るので、もう一度 話しかけてから復活の呪文を聞 いてリセット。再度復活してド ンモハメに会うと、2着目の水 のはごろもが手に入る。

装備しないで道具を使 うといいかもしんない

武器の中には道具として使う とかなり重宝するものがあるが、 その代表的なものとして力のた てといかづちのつえがある。力 のたては使うとベホイミ、いか づちのつえはギラの効果がある。 力のない王女の必須アイテムだ からぜひ使おう。



○ただで魔法が使

戦闘中に使わない

が、とりあえずご参考まできこりが現れても、レート技忍大好き♡(続々々々)

とりあえずご参考までにお買物ガイドしりが現れても、レートは低くなるよう

トは低くなるようです。また、人が現れにくくも少々根気がいりますが(時間もかかりますし)、

梅干しは公門村が日人が現れにくくもな

もなるようで 確実に成功します。

すね。

ひまをみて、

も安くて

お得です。

(まだ終わらないよ~ん、

ただ、

何かくれという人相手に物惜しみをしますと、たとえ麦を買ってくれる

お送りしたいと思ってい ージに続く

次には抜忍の攻略レポートなど書いて

文と安く

(ムーンブルグの王女編)



 ⊕ほーら | 着目の水のはごろ もが手に入った

まよけのすず モ いかづちのつえ きょのカギ じゃしょのぞう ルピスのまもり ろうやのカギ みずのはごろも みずのはごろも

◆見て見て。あぶない水着より強 力な水のはごろもが2着だぜっ!









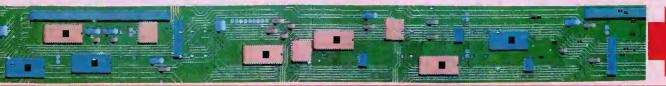






んの部屋は電解室から かなのだろうか? てんかいく んかいくんが紫色なら紫電改く てんかいくんが飛んてくる。て あげくのはてにはコンテンサの 攻撃してきたり飛んてきたり、 悪夢であろう。一〇が地上から これは開発者の夢に違いない。







イスクが隠れて攻撃してくる

ワースタを移植 まずは名前。ワースタの選手は 4 文字以内の名前なので、これは問題なく完全に移植できます。次に数字ですが走力は 5 倍ぐらい、スタミナは2倍ぐらいにするとちょうどいいでしょう。防御率、スピード、左右の変化はたぶん足りなくなるけど、I人ハズレ を作るか、平均化して対処しましょう。ただ平均化すると強いはずのチームが弱くなってしまうことがあるので注意。⇨続く

技忍伝説」で道具なとの作り方を教えてくれる長老がいますか、いくらぐらいお金をあげたらいいのでしょう

• 教えてくれるものによっても違いますが、最低200文ぐらいから教えてもらえるものもあるようです。ただし、高い金をとっておいて「忘れ てしもうた」などというふざけたじ一さまもいるので、お金を払う前には必ずセーブしておくことをおすすめしちゃいます。

かの2人からもらえばいいのですが)、赤五などはここか信州の諏訪でなければ手こ入りませし。アー・ますけど)、ほかの2人でも道具(忍び舟やしころなど)があれば行けるかもしれません。打ちかぎ、苦無ますけど) ゲームの最初のうちに2人を誘って行くことをおすすめします。 苦無、壷切りはここでしか手に入りません。 4000文と格安です。 篠原村は、邪鬼丸くんなら忍び舟があれば行けますし(解毒剤もいり 各種手裏剣、



盆踊りをする。 みたいなのがぐる



このメ コか É 1700 とはない en

新作のパロディ。 パックマンシリーズの業務用の いだろう。背景は某ナムコの某 ヤラが高速でつっこんでくるせ はなぜだろうか? それは敵キ に、なかなかクリアできないの と対照的にいちばん短い。なの このステージはバスディウス

プロックマンファ

十字》十字》BOX》

ああ、ちょっとはずかしいなぁ、このコ ーナー名は。とりあえず、ページの都合 で大きくなれなかった記事を集めてみま した。次号では特集したいやつらです。

シリーズ第1作『魔洞戦紀』は ソフトハウスの人に「ファミコ ン版とまったく同じ内容ですよ。 第2弾の「勇士の紋章」はファミ コン版よりも世界が広がって、

内容がパワーアップしてます。 買うんなら2作目というわけだ けど、じつは1作目をクリアす るとパスワードが出て、それを 2作目に入力するとすごくいい

EXカフ°セルを みつけた。 さどう させますか?

○ファミコン版の攻略本(小社刊)でクリアはカンタンにできる。しかし、 の「EXカプセル」については載ってない。ファミコン版にはないからだ

ことが……」と話され、それを信 じていた。ところが、ファミコ ン版の攻略本を見ながら『魔洞 戦紀』をプレイしていたら、ファ ミコン版にはないものを見つけ てしまったのだ。

それは左の大きな写真で紹介 しているもの。いったいどのよ うな作用をするのかはまだ不明。 写真を見てもらえればわかるよ うに見つかったのは地下日階。 最強のレベル21になってから発



○位置を「ちず」で表示するとこ うなる。行ってみてね



○こちらは 勇士の紋章 にパス ワードを入力した場合のお城

見したのだ。「EXカプセル」と いう名称から、経験値が増えそ うな予感はするけど、なにしろ 最強になってしまっているから 調べようがない。新しいキャラ クタで再びここにくるにはちょ っと根性と締切が……。

次号では徹底的に解明するつ もりなので待っててね。また、 ついでといってはなんだけど、 『勇士の紋章』のほうも攻略しち ゃうからよろしく。





激スタをプレイ 左右の変化はちょっと注意。左投手の右変化とはシュートのことですよ。編集部で移植をためしたところ、数字が足りな くなることや、上限値を超える数字をどうするかなどの問題が数多く出てきたけど、それらをなんとかしてクリアしてプレイしてみました。 なんとも変な感じでおもしろかったよ。これをやってはじめて気がついたんだけど、選手の名前ってだいぶプレイに影響するね。⇒続く

ます。(次ベージへ続く) 忍び鎧、忍び解毒剤、

忍び斧(これはほ



- **ネ復讐の炎・ミュージックセレクト** 移動シーンで[F5]を押すと、 つぎつぎに音楽が変わっていきます。ただし、戦闘シーンではできません。最初 からエンディングまでの音楽がたのしめます。(京都府/沢学爾・12歳)







ルーム的

昔々、兄弟雑誌のファミマガ に「ハイスコアルーム」というの があったことを知っているかな。 ゲームで高得点をあげた人が、 画面の写真を撮影し、それを証 拠として、名人の認定証をもら うというコーナーだった。がら の悪いバボが担当になってから、



○たとえば、釣りキチ三平でデヒル - ドを釣りあげたら……

人気がなくなってやめてしまっ た(本当はインチキするヤツの 出現や、得点を争うことに読者 が飽きたことが原因)。

でも、ゲームを1人でやって すごい得点やエンディングにた どりついたら、その感動を他人 にわけあたえたいのが人情(自 慢したいだけという気もするけ ど)。そこで、十字軍内に「名場 面」(仮題)というコーナーを新 設しようと思う。

どんなゲームでもいいから、 こんな場面を他人に見せたいと いう気持ちになったら、画面を 撮影して送ろう。撮影するとき は部屋を暗くしたほうがいいよ。

新コーナー第2弾はキャラク 夕を題材とした「作文」(仮題)。 好きなキャラへの思いいれをた っぷりこめて作文してください。 イラストが付いてればなおよい。

○口が大きくたって いいじゃんかよお。 おいらは口から出す 風の力で食パンに穴 が開けられるんだぜ すごいだろ



●空中に浮いている のは磁石の力なの。 JRのリニアモータ ーカーはわたしの体 を調べて作ったのよ エッチだったわ



なお、下のイラストとP26のド

ラクエIIのイラストは野見山つ

つじ先生でした。欄外がつまっ

ててこんなところにクレジット

してしまった。





今回はQ&Aのコーナーは上 欄外にしかできませんでした。 先月号で募集したハイドライド 3の銀の剣ですが、まだ編集部 では確認できてません。来月ま で待ってください。

それから「みんなで救ってあ げよう」のコーナーもお休み。先 月募集したガリウスについては たいへんたくさんの応募をいた だいて、ただいま選考中です。 来月の発表を待ってください。

第3弾はなんと「批評」(これ だって仮題)。とにかくほめるこ とによってソフトを批評してし まうの。たとえば「××はとって もスクロールがゆっくりなので、 初心者も安心して 遊べる」とか

「〇〇はディスクを読んでる時 間が長いので、トイレに行ける 親切設計だ」とか。

もっともっとするどくソフト をえぐってて、ごきげんにイヤ ミなやつを待ってるぞ。

○こいつはスライム ンというわけなのね たまねき

めにもン フに見え る建物だ



ちらが戦うことになったぜ。 してしまったのだ。あかげでこ え~い、勇者はいったいどう

ラが出てくる。

て、歓迎するかのごとく敵キャ を空から見おろしている。そし たのだろうか。今、かつての地 その音この大地を勇者が歩い

ふりにわんだ







ほんとに無限大 まだまだほかにも楽しみかたはある。大リーグや韓国の野球のデータを調べて入力してみてもいいし、高校野球とかマン ガの世界を移植するのもいいんじゃない。友達とチームを作りあいウォッチモードで対戦するのも頭脳戦という感じでいい。本当にこれで 一生遊べるかもね。これと麻雀悟空を持って無人島に行きたいなぁ。⇨次のベージからは先月予告した編集部対抗激ベナ大会の報告の続き



ℚ・・・『学園物語』で、女の子とえっちできません 簡単にえっちできる方法をご伝授ください。(千葉県 としちゃん・23歳)

知らねいよ、といいたいとこだけど、まあいいでしょ。とりあえず番犬のジュディを手なずけて女子寮内に入り、非常口近くの倉庫の中に 隠れて夜になるのを待ちます。あとは風呂場をのぞこうと、女の子とナニしようとお好きにどうぞ。当然ゲームオーバーするけどね。



死なないけどね。 敵に当たるま 目が痛い



く上がる ころが笑える

からはみ出たらアウト。 前に進めなくなり、スクロール ぶつかっても死なないけれど、 ドカンは障害物になっている。 かに入れるのがうれしい。また、 どかん立っているドカンのどれ かわからない人は退場。どかん ここがどのゲームのパロディ

生まれ

曲がった道をまっすぐに、こしをおろして立っていた。(静岡県はかりの婆さんが、八十五、六の孫つれて、海から山へとびこんだ。

「読者からチームを募集して、 ウォッチモードでトーナメント して、優勝チームとMファンチ ームで真の優勝を決定する。そ して、3位までは何かプレゼン ト……てのはどうでしょうか」

(三重県・ファイツ阪神) という手紙がエディットチー ム「TORAZANSU」(Mファ ンの記事を見ただけで作ったと いうからえらい/)とともに届

○Mファンチームと TORAZAN SUのウォッチモード対戦

●当然Mファンがホーム、 AZANSUがビジター

いた。よし、その企画もらった/ というわけで、激ペナのエディ ットチームを大募集します。し め切りは7月10日消印有効。応 募チーム多数の場合は各都道府 県] チームになるように書類選 考します(ただし、TORAZANSU はシードで出場に決定。当然だ ね)。プレゼントは……まだ考え てないが悪いようにはしないか ら応募してね。

で、さっそくMファン公式チ 一ムと対戦させてみたのが下の 写真だ。どうだ、勝ったぞ。



会の結果報告だり 編集部対抗激ペナ

4月16日、銀座・バナメディア で「編集部対抗激ペナ大会」が開 かれた。楽しさで盛り上がるM ファンチームは、完全に本気の



ポプコムチーム(優勝チーム)に 破れた。だって敵は激ペナマシ ンを連れてくるんだもん。









の好機を生 ムは足が遅



カミーユの3ランホームラン!

TORAZANSU MSX FAN 4でMファンの 47 25



こんなわけわからんの

たまにはいいんじゃない。

生まれたばかりの婆さんコーナー

(静岡県/池田浩彰・?歳)☆知っている人は知ってい うこんだ。—人の警官ぞろぞろと、黒い白馬にまたがっ

なんて冗談だって。

ックした。



激ペナ大会結果報告〈いいわけ縄①〉 なぜ、Mファンは負けたか。①微夜明けだった(でも、これはほかも似たようなものかな) ②ウチワで受けるチーム作りを目指した(ほかの編集部は短期戦に的をしぼった偏ったチームだった) ③ほんとうに 3 人で行って交代で戦った。 プコムやMマガは専用のメンバーが!人でがんばっていた) ④3人とも気さくな対人恐怖症だった(うそ)⇒次のページに続く



●迷宮への扉・すごい名前 5月号に載っていたもの以外にみつけました。それ は「!!?」です。LIFEいっぱい、STRとDEFが57になります。(福岡県/千住雅 美・13歳)☆5月号に乗ったのと同じ強さだね。





このまま増殖し続けて100 ページぐらいにしたいなあ。 ウル技は「ゲームのぞき穴」、 質問は「通り抜けできます」へ。 それぞれ上欄外に「ちょっと

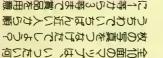
……」ができて細かいことに も対応します。

29~30ページで募集した、 「名場面」「作文」「批評」(この 3つは仮題)と「激ペナ大会 〈全国版〉」にもどんどん送っ てね。十字軍班への文句、ゲ 一厶をやってて思ったこと、 そのほかもろもろのイラスト などは「新コーナータイトル 未定」まで。また十字軍でやっ てほしいこともリクエストレ てみてね。ファミクルクイズ にも参加しよう。

あて先は、〒105 東京都港 区新橋4-10-7 TIM MSX: FAN編集部「ゲーム十字軍」 のそれぞれのコーナーまで。 採用者の中で優秀な人はMフ アンテレカカ、ゲームをプレ ゼントします。

は上の新コーナーを見よ。 わしい応募方法と賞品について 数の場合は抽選になります。く しました。またスパリ正解が多

に个等から3等まで賞品を用意 うちわていちばん近い人から順 枚の写真をつなげたでしょう? です。ファミクルバロティック 字軍増量記念クイズです。問題 賞品の数々が当たる、十 さてこていきなり表華









くとよう レトミクル

買物はほとんどわなに等しい。 とが必要。ここのショップでの ので、ここまでにためておくこ ツケ数ガそのままライフになる 戦闘シーンになる。持ってる工 って死ぬことはなく、凡PG風 らするステージ。 敵や弾に当た



ここはシューティングで氏の



激ペナ大会結果報告くいいわけ編②〉 だって、みんな本気出すんだもん。ポプコムの激ペナマシンは、気のやさしそうな子だったのでいい けど、その背後で大会の進行にクレームをつけてたりした人は怖かった。自分はプレイしてないのにちゃっかりトロフィー持ってポーズつ けたりね。ああいう大人にはなりたくないなあと思う、ファンダムのボス32歳でした。んん、負けおしみくさいなあ。負けおしみだけど。

を使ったかを書くのはあたりまえだけど、そのほかに何かギャグを書くこと。書いてない人は失格となるぞ。L3のディスクソフト2点セット。3等賞はドラスレⅣとアシュギーネ虚空の牙城のROMソフト2点セットだ。2年賞はハウ・メニ・ロボットと東京女子これががクイズの賞品! ―等賞はなんとMファン特製テレカ5枚。2等賞はハウ・メニ・ロボットと東京女子 ロボットと東京女子高制服を脱いだ図鑑パート しめきりは7月8日必着。



ンパイルが放つ980円のディスク版

Mファン6月号「MSX新作 発売予定表」の7月5日の欄に 「ディスクマガジン(D)/コン パイル/980円」という謎のソフ トがあった。9800円の間違いじ ゃないのか、第一、ディスクマ ガジンってなんなのだ、と首を ひねっていた読者も多いだろう。 名前は変更になったが、ここで 紹介する「ディスクステーショ ン」(コンパイル/フ月10日発売 予定/MSX2·VRAM128K/ 予価=ほんとに980円)がその謎 のソフトなのだ。

■ディスク版雑誌とは

「ディスクステーション」は、内 容にしても、価格にしても、画 期的なソフトであることは間違 いない。

ディスクのなかには、雑誌的 に編集された40項目の「記事」 「ゲーム」などが入っている。

まだ、編集中なので、抜けて いるところが多いが、右の、上 から3枚目の画面が目次だ(も ちろん最終的にはすべての項目 が埋まる)。読みたい記事や遊び たいゲーム名を選べば、その記 事が画面に表示されたり、ゲー ムが始まったりするのだ。

記事は、ゲームソフト情報を はじめ、占いや懸賞パズル、読

disk station

○これが創刊 0号の「表紙」。なぜか、水着姿の女の子がにっこりしてい る。たぶん、発売日が暑い暑い7月10日だからだろうと思う

者コーナーなどなど、バラエテ ィに富んでいる。コンパイルが 以前からショップで無料配付し ていた同人誌的PR誌『コンパ イルクラブ」のノリをそのまま 電子出版しているという感じだ。、

とくに、紙でできた雑誌には まねできない、ディスクソフト ならではの企画がおもしろい。

たとえば、このソフトのなか には簡易グラフィックツールも 入る予定で、読者の投稿イラス トや4コママンガはそのツール を使ったCGを募集する、とか。 読者の小説なども、音入り、絵

入りになる予定。

スペースキーを押してね!!

さらに、2本のレトロ・ゲーム がそっくりそのまま入っている のもすごい。

COMPILE

下の写真の2本が創刊 [] 号の ゲームだ。

■新作ゲームのテストプレイも

なんといってもこのディスク ステーションの目玉企画は、新 作ソフトをテストプレイできる こと。たとえば創刊 0 号では「ア レスタ」(本誌14ページで紹介) をちょっとだけだが実際にプレ イできるそうだ。ほかにも、フ アミコン、セガ、PCエンジン

> など、コンパイ ルの開発する新 作ソフトも画面 付きで紹介して いく予定。

> また、右ペー ジでも紹介して いるFMパック にも対応してい て、おもにゲー ムサウンド専門



○これがトビラのページ。過激な 創刊の辞がズラズラッとならぶ



○ギャグを連発する文章のわきに オリジナルキャラも登場する



○目次(未完成版)。好きなところ を選んでキーを押すだけでOK

のコーナーでFM音源の音色が 楽しめるのだ。

■はじめは隔月刊で

この「ディスクステーション」 は7月10日に創刊 0号を出し、 以後、隔月刊で出していき、売 れ行き次第で月刊化を目指す。

とりあえず、創刊 0 号は5000 部の限定販売で反応を探る。価 格も、さまざまな圧力に耐えつ つ、980円をつらぬきとおす意志 を固めている。

また今のところ「漢字ROM 要」のバージョンしかないが、漢 字ROM不要版の可能性も模索 しているところだそうだ。 ※問い合わせ先=コンパイル☆

082-263-6006



⊙おなじく「E.I.」。 総型シューティングゲー ム。アレスタの原型的なソフト



②オマケのレトロゲーム「ハッスル・チュ

ー」。かわいいアクションゲーム

●人間**やめます**か/私は浪人してしまった! 受験勉強をしようとするとMファンか読みたくなり、もーダメ。酒、タバコなどではなくMファン中毒は私が はじめてだ!(東京都・深沢─晃)⇒浪人おめでとう。まさに人間やめますかの世界だね。私はそのむかし「飲むヨーグルト」中毒で人間をやめようかと思ったこ とがあるが、さすがに浪人はしなかったそ。アハンソ、ところでMファンってそんなにおもしろいんだろうか。気づかなかったなあ。(パ)

●趣旨/ブルルル、ブルルル、「はい、徳間書店インターメディアです」「あの〜、MSXマガジンですか」。まあ、このような人は論外ですが、電話での質問受付時間には様々なドラマが展開しています。 突拍子もないことをいう人、答えられない質問 (ゲームのヒントなど) をしつこく何度もかけてくる人、Mファンの読者のふりをするがパレてしまう人、などなど。 基本的にはファンダムのプログラムや十字軍のウル技についての質問が多いのですが……。(右の欄外に続く)



あまりにもださいる



PAC『FMパック』でFM音源時代がやってきた



◆FMパックに組みこまれている 「パックコマンダー」のメニュー

PACに革命的な2代目が登場した。名前は、PACII「FMパック」、7月中旬、パナアミューズメントプロダクション(☎06-908-1151)から発売予定で、価格は7800円。

SRAMでゲームのセーブ/ ロードができるのは初代と同様。 価格が高めなのはそれだけの理 由がある。

■FM音源とゲームが楽しい

フ月以降発売のソフトのなかにはFMパック対応のソフトが続々出てくる。たとえば、コンパイルのシューティングゲーム「アレスタ」、マイクロキャビン

のAVG『めぞん一刻〈完結篇〉」、 アイレムのシューティングゲーム『R・TYPE』、T&Eソフト の新作ゲームなどなど、人気の 出そうなものばかりだ。

で、FMパックに対応したこれらのゲームに共通する特徴は、BGMがFM音源で鳴るということなのだ。これは、簡易シンセサイザーがついているようでもので、いろんな音色が表現できる。ようするに「いい音」なのだ。FMパックに入っているFM音源は、9音(または6音+打楽器5音)まで同時に出すことができる。ふつうのゲームが使うPSGは8音までだから、音色の差に加え音の数でもはるかに上だ。

これからのゲームはFM音源 が主流になるかも。

■FM音源用拡張BASICも

FMパックのもうひとつの大きな特徴は、PACのSRAMに入っているデータをディスク

に移したり、ディス クからSRAMに移 したり、PACどう しでデータを入れ換 えたりできる「パッ クコマンダー」とい う機能だ。これはな かなか便利。

そのうえ、FMパ ックのなかにはFM 音源用拡張BASIC も、ちゃんと入って いて、FM音源を PLAY文で鳴らす こともできるのだ。 64音のなかから音色 を選んだり、リズム 楽器専用のMMLが あったりして、なか なか楽しいのだ。じ つは、この拡張BA SICを使ったプロ グラムコンテストを 現在企画中。詳しい ことは次号で/



◆PACどうしや、PACとフロッピーのあいだでデータのコピーをしたりなどの機能が使える



◇BGMを選んでTABキーを押すとこんな隠し機能が現れる。キーボードが鍵盤になるのだ。

まじめ

こちらも強力な2代目『日本語MSX-DOS2』

こちらはマイクロコンピュータショウ'88の会場、アスキーのブース。な、なんとMSX2で、べつにワープロソフトが動いているわけでもないのに漢字が表示されている。いったいどうしたのだろう。



■Disk BASIC 2

これはMSX-DOSをバージョンアップさせたMSX-DOS2の画面なのだ。DOS2が動くと、DISK BASIC の機能も大きくアップして、いままでとちがうDISK BASIC2

になる。もちろん漢字が 使える日本語BASIC だ。右の写真のように、 MSX-Writeや Write IIを漢字入力用 に使える(何も使わない ときは単漢変換)。漢字表示は80文字×24行まで可 能。また、漢字表示のた めにふつうのアルファベ ットや数字のキャラクタ もグラフィックで表示されるため、LINE文やCIRCLE文の グラフィックと文字がいっしょ に表示できる(右端の写真)。

■MSX-DOS2

MSX-DOS2は、16ビットパソコン用のMS-DOSとほとんど同じに使える。いままでのMSX-DOSではサポートされていなかった漢字処理や



階層ディレクトリ、リダイレク ト、フィルタも使えるのだ。

MSX-DOS2は128KバイトのRAMを内属したカートリッジとディスクのセットで、ディスクドライブが1台以上あるMSX2で動く。7月末発売予定、価格3万4800円。漢ROM要。 ※問い合わせ先=☎03-486-8080



○LINE文などで描いたグラフィックと文字を同時に表示できる



●イベントにて/「わくわくドリーミン!」に行きました。ペナントレースを2回してすごくおもしろかった。ところで関係ないのですが、コンパニオンがすっげえ美人! とくに受付の2人がピカイチでした。(北九州・上野裕行)⇒16歳くらいから見れば年上の女はみんなキレイに見えるものなのだ。私だって小学生のときは中学生がおとなの男に見えたものだ。今は光GENJIのあっくんが好きだけどサスガに私も中学生には手が出せなくて困っているぞ。(バ)

33

●Mファン教養講座〈津軽弁編〉/『あのお、青森の鈴木(仮名)だども」「……」沈黙。「2月号のシャロムなんだどもお」「……」東京生まれのFは津軽弁がわからないので、 青森生まれで東京に来て4年のSと交代。以下彼らの会話。「お電話かわりました。シャロムのどういった御質問でしょうか?」『質問と言うか~、いぎづまっだども」「ふ ~ん。おめぇどこさおるだ」突然、津軽弁になるS。『青森』「おーおれも青森だぁ……」☆田舎のある担当者がうらやましくなる4時~6時の質問電話でした。

新製品

パーソナル・ミュージシャンになるための新兵器

サックス型の電子楽器 デジタルホーンDH-100

昨年デジタルギターを発表して話題を呼んだカシオが、今回はサックス型のお手軽楽器「デジタルホーン-100」(標準価格・33000円)を発表した。

長さは52センチで重さは電池を入れても800グラム。スピーカーが内蔵されているので、本体だけでも音が出るし、ヘッドホン出力もあって、深夜でもトイレでも、いつどんなところでも、演奏の練習ができる。電源方式。音色は、サックス、トランペット、シンセリード、フルートの6つの管楽器の音色がプリセットされている。とくに、クラリネットとフルートの音色は美しい。

息を吹きこんで音を出すのは 学校で使うリコーダ(縦笛)より もかんたんだ。しかも、吹きこ む息の強弱によって音量がかな り変化するので、 リコーダよりも表 現が豊かになる。

では、運指(指使い)はどうか。これが、リコーダとほとんど同じなのだ。 サックスの形をしていても、演奏者から見ればこれはリコーダなの

だ。

もちろん電子楽器なので、いろいろ便利な機能がついている。 たとえば、トランスポーズ。これは、ボタンを押すごとに半音ずつ全体の音の高さがあがっていく機能だ。たとえば、#が4つもついてる嬰ハ短調の曲を吹くときなど、まともにやっては笛で吹くのも難しい。そこで、あらかじめイ短調(八長調と同じ)に楽譜を変えておいて、トランスポーズのボタンをチョンチョンチョンナョンと押すと、その

楽譜を吹けば嬰ハ短調の曲にな るというわけだ。

音色は自然にビブラートがかかるようになっているうえに、ポルタメントというキーを押しておくと音程がトロンボーンのようになめらかに変化しておもしろい。ちょっと練習

すれば、なかなか味わいのある 演奏ができそうだ。

さらに本格的な演奏をしたい という人には、MIDI OUT端 子がついてるのでMIDI規格 (電子楽器どうしを接続するた めの世界統一規格)のシンセサ イザーやサンプラーにつないで ほかの楽器を管楽器っぽく演奏 することもできるのだ。

本体だけでも遊べるし、拡張 性もあるというのがニクイなあ。

CD音源の音色がリアル カシオトーンの新シリーズ

さて、カシオからは同時にファミリー電子キーボード「カシオトーン」の新シリーズが日機種発売される(6月中旬までに続々登場)。

このシリーズは、実際の楽器の音をデジタルサンプリングしたCD(ここではCasio Dynamicの略)音源を使っていて、音色がリアルなのが特色。ミニ鍵盤タイプのMTシリーズが3機種(標準価格24.800円~39.800円)、標準鍵盤タイプのCTシリーズが5機種(標準価格33.800円~69.800円)がある。細かな機能などは機種によって異なるが、ここでは中堅機種のMT-540(標準価格・39.800円)を紹介しよう。

MT-540は、ミニ鍵盤で49鍵、 ステレオスピーカー内蔵、3電 源方式。

○□音源による音色は20種類で、なかなかの音。それぞれの音色にステレオ処理がしてあるし、2つの音色を重ねあわせるトーンバンク機能があるので、ぶあつい音が出る。

20種類のオートリズムと、自動伴奏機能(リズムにあわせてベースやコードを付けてくれる) も内蔵しているので、ちょっとキーボードの演奏を覚えればすぐにいろいろな曲が弾けるわけだ

さらに、8種類の効果音(コンサートホールの拍手、雨の音、海、鳥の声など)がサンプリング(デジタル録音)されている。

MIDI IN/OUT端子も付いていて、外部のMIDI機器もつなげる。たとえば、デジタルホーンでMT-540の音を鳴らすなんてこともかんたん。

う一む、このごろのデジタル 楽器の高機能化、低価格化はも のすごい。たとえば、ほんの3、 4年なら、この2つの新製品の 組み合わせ(標準価格にして約 7万円)でできることをやろう とすれば、軽く数百万円かかっ たものだ。ううむ、すごい。

それにしてもカシオの新製品 はいつも衝撃的だなあ。

※問い合わせ先=カシオ計算機 ☎03-347-4811



○デジタルホーン。長さ520×幅100×高さ 185 (mm)。これでサックス奏者気分に



●人形/表紙や十字軍に載っている人形はだれが作っているのですか。とってもじょうずです。(千葉県・松田英丈)/このごろよく出てくる人形は北田順子のかわりですか? それにしても色っぽいです。かなりエッチな人が作っているんでしょうね。(神奈川県・消えた北田順子)⇒十字軍のメンバーはみんなエッチだが、十字軍の人形を作っている日さんはじつはまともだ。が、日さんに「足はこういうカンジで」と依頼する十字軍のボスは根暗でスケベだ。(パ)

③今月号のFFBでおもしろかったコーナー、 人にいえない自己主張 = ご希望など掲載可能なありとあらゆるものも募集中

パロディウス」の音楽

先月に続いて今月もゲームミ ュージック最新発売情報のお知 らせ/ くるしゅうない、どこ よりも早く知るがよいぞ/

■『ミュージック・フロム・イー スII』

今月、巻頭で紹介の『イース IJの音楽が、MSX版ソフト発 売に先駆けて6月21日に、発売 が決定した/

サイド] には、ゲーム・オリジ ナル・サントラバージョン全25 曲を完全収録。

サイド2には、アレンジバー ジョンとオリジナルSEバージ ョンが収録されている。

アレンジバージョンは、キー ボード奏者の難波弘之さんがア レンジを手がけている。また、 今回のアレンジバージョンでは、 ゲーム中の曲「ランスの村」に日 本ファルコムが歌詞を付け、ア ニメ「うる星やつら」のラム役で 知られる、声優の平野文さんが 歌っている。

オリジナルSEバージョンで は、ゲーム中に使われているS E(サウンド・エフェクト。効果 音のこと)を25パターン収録し ている。

価格はCD3200円、LP2800 円、テープ2800円。特典として、 「イースIIロゴステッカー」(初 回プレスのみ)と全25曲の楽曲 の楽譜付。 (キングレコード)

■『オリジナル・サウンド・オ ブ・パロディウス〈MSX版〉』

Mファン読者には、もうすっ かりおなじみの、「パロディウ ス』の音楽が発売中/

第1惑星から第6惑星までの ん、音源はMSXのものを使用 している。



の音楽を聴きたいね!



テープ版のみの発売で、価格 は1000円。ふろくとして、ロゴ・ ステッカーとキャラクタ解説書 付カラーピンナップ付。

(アポロン音楽工業)

■アポロンからの今後の発売予

6月21日、ドラゴンクエスト IIIの「そして伝説へ…/冒険の 旅」(ボーカル版)、歌:鴻上尚史 (第三舞台)。予定価格はシング ルCD、テープが1000円、シン グルが700円。

7月5日、「ドラゴン・クエス ト・イン・ブラス」(吹奏楽団版・ ドラクエI~IIIより)。価格未定。 7月21日、「スペース・オデッ

セイ・グラディウスII~ゴーフ ァの野望~」(ロック・サウンド リメイク版/オリジナル・サウ ンド版)。予定価格は○□3000 円、LPとテープは2500円。

なんだか最近はゲームミュー ジックがやたらとたくさん出て くるなあ。

J&P渋谷店によるベス MSXゲームソフト

順位	前回順位	ゲーム名
1		THEプロ野球 激突ペナントレース
2		パロディウス
2	5	新10倍カートリッジ
4	4	パナアミューズメントカートリッジ
5		制覇
6	10	ガンダーラ
7	2	信長の野望《全・国・版》
8		セイレーン
9	7	マンハッタン・レクイエム
10	_	ファミクルパロディック

(5月20日調べ)

今回は予想通り、『激突ペナン トレース』が第1位。発売日か ら、わずか 1 日でトップになっ たことになる/ さらにおどろ くなかれ、初登場2位の『パロ ディウス』、3位の『新10倍…』 と、コナミのソフトが3位まで を独占した。そのほかの新作で は『制覇』が麻雀ソフトとして は最高の5位をマークし、『セイ レーン』『ファミクル』も大健闘 を見せた。

今月はドーンと6品目33点/ さあ、かかってきなさい。編集 部は誰の挑戦でも受ける/う ~ん、意味がない/

●コンパイルより

①『ディスク・ステーション』(2) DD、VRAM128K、漢字 ROM要:以上の条件をみたす システム所有者に限る)……3 名様

●キングレコードより

②LP版「ミュージック・フロ ム・イースII」……5名様

●アポロンより

③『オリジナル・サウンド・オ ブ・パロディウス」……5名様

●コナミより

④『THEプロ野球・激突ペナン トレース」のノート……5名様

●ハードより

⑤「クイズ雑学オリンピック・わ たなべわたる編』のポスター… …10名様

●マイクロキャビンより

⑤「めぞん一刻(完結篇)~さよ なら、そして…~」のポスター… …5名様

しめきりは6月30日必着。発 表は、8月8日発売の9月号の 欄外で。応募方法は右の掲示板 を見てね。



ンならほしがるめぞんのポス



音楽のほか、エクストラステー ジのテーマ、SEコレクション などがAサイドからBサイドに かけて収録されている。もちろ



●なやみ/なやみ聞いてください。LINKSしたいけど、金がない。とうすればいいですか、おばOさんならどうしますか?(大阪府・山田健一郎)/通信すると 電話代がかかるからと母に怒られます。うちは貧乏子だくさんです。どうしたらいいですか?(北海道・たわわ五月みどり)⇒私はおばQです。他人の家でやる か、ママに怒られたら弟のせいにするなどしてはどうでしょうか。(ほんとうはパ)

若原瞳のラブリー10/ バボだ/

●Mファンは「天皇陛下写真集」にも負 けない完璧な本だと思っていたのにM マガに負けているところがある。それ はアンケートハガキにミシン目のない ところだ。バボ、敗北を認めろ。 (神奈川県・昔なつかし)

なんでもかんでも私のせいにするな。 そんなことは編集長にいってくれ。で も、Mマガ日月号にはなかったぞ。

●アンケートハガキの「学校名」は何に 使うんですか。なんだか気味が悪いん ですが。(青森県・山本修平)

山本の学校に「頼んでもいない寿司」 などを送るためだよ。山本の名前でな。

- ●「おはなしこんにちわっ」の下にある なんともいえない顔がぼくは大好きで す。(東京都・森田充史)
- ●バボさんの「おはなしこんにちわっ」 に出てくる絵が気持ち悪くて眠れませ ん。(神奈川県・森公彦)

ソレをかいているのは野見山つつじ 先生だ。ファンレターを書こう。

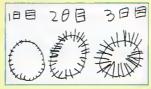
- ●このハガキはちゃんと東京に届くの だろうか。心配だ、不安だ。無事につ いてもあのおば口に捨てられ燃えてし まうのだろうか。(新潟県・仲屋聡) 「あのバボ」でないところが気に入った ぞ。おば口なら捨てただろう。
- ●バボ先生へ。あなたと私はおそろし いほど性格がよく似ている。弟子にな ってください。(香川県・小澤久夫) また!雑誌の人間を友だちだと思っ

ているヤツからのおたよりだな。 なん てあつかましいヤツだ。でも私はこれ からいい人になるのだ。同人誌ノリで 答えてあげよう。♡きゃいーん、うれ しいんだわんわん♡ バボせんしゅの このヘーんな性格に似てしまった小澤 くんてきゃわいそー♡ でもでも弟子 になれえなんてひどいっちー。めっ♡ ●「信長の野望〈全国版〉」をクリアした

ヤツは変体だ/(新潟県・本間亮)

編集部は変態だらけだが、ところで 本間、「変体」というのは変な体のこと か。いくらなんでもソレは危ない。

●ぼくはねこのかたちをした、毛のは えるせっけんをもっている。(茨城県・ 黑沢竜太)※下図(自筆)参照。



初のテレカはこいつに決まりだ/ はなんていいヤツなんだ。これはめでたい じゃないか。うれしいぞ。

●ドラクエⅢのニュースで編集人の山森さ んを見ました。むかしはジャマ森と呼ばれ ていたのにすごいなあと思いました。(京都 府・小林明生)

今でもジャマなことに変わりはないんだ けどね。でも金持ってるからなあ。さすが の私も何もいえないぞ。

さあ、今月はテレカが1人だ。みんなも っとスゴイのを送れ/ 今月の格言は「山 口美江の笑顔は怖い」。



でも右すみに

テレビ東京

慢性の関節リューマチ 10 15 サイクルにっぽん 特集・なんでも追跡再 30 「ワニのすべて」海外 11 ワニ事情を取材◇番組 N ◇40 株式N ◇55天 11.30

上がテレビ東京のある日の番組欄だ。「ワ 二のすべて」は見のがしてしまったが、ほか にも話のネタはいっぱいある。

●テレビ東京を救うさまざまなテーマ

テレビ東京の土・日といえば、なんとい ってもゴルフである。土曜午前川時半から の「ゴルフ19俱楽部」に始まり、12時から 「吉川なよ子の爽やかゴルフ」、一時の「ゴル フリレーマッチ」。日曜は12時の「ゴルフだ よ人生は」の後番組「ゴルフ・サバイバル」 から30分おきに「日陰温子のサンデーゴル フェ「小松原三夫のゴルフ道場」「ゴルフ尾 崎兄弟に挑戦」、そして夜10時半の「岡本綾 子のスーパーゴルフょほかにもスペシャル ものとして「ゴルフ87 甦ったジャンボの 軌せき」「ゴルフ88の展望」「おもしろゴル フING」などがある。

そして、やはりとどめは毎週金曜夜9時 54分からの「ゴルフ天気予報」だ。

今、テレビ東京を救うのはゴルフのほか に、客席、約り、演歌、カラオケ、そして 再放送である。寄席に関しては、裏番組に トップテンや志村けんがありながら、「お笑 い名人会」をぶつけるあたり、お笑いスター はたけしやさんまではなく、堺すすむだと 信じていると思われる。ちなみにひとむか しまえ「笑っていいとも」の裏は「爆笑ひょ うたん寄席」だったが、今は12時から「お笑



○歌詞の進行にあわせて色かついていく デオカラオケのエシーン



の粉美終了時に出て 東京タワーではない。その左の建物だ

い指定席」、15分から「俺がハマーだ」、45分 からは「ザ・スターボウリング」である。な んの脈絡もない3本を昼に流すあたり、イ カスじゃないか。

●テレビ東京のナンセンス・センス

テレビ東京は意味のないものが好きだ。 「気ままな釣り仲間」の後番組を「とびだ せ! 釣り仲間」にしたり、あの勝ち抜き腕 相撲」や「ポカポカドボン」(5分もので、ぶ るうたすと一般人がプールにセットしたボ 一ルの上でたたきあい、水に落ちたら負け という番組)を始めてはすぐ打ち切りにし たりする。さんまも司会をしていた「おもし ろプレヌーン」を、突然「お昼だ・ドン!」に してしまうところも魅力だ。

●テレビ東京でしか見られないもの

他局が絶対マネできない番組もある。そ れは「ビデカラ」だ。午前5時55分ころから 「あなたか歌う朝の唄」というのがあったが、 祭小春のような司会者が、「さあおじいちゃ ん歌いましょう」といって、「春の小川」な どのカラオケを流す。深夜は必ずカラオケ 番組で幕を閉じ、さらに日曜は、もう終わ ってしまったが練馬と日暮里のカラオケ屋 が競ったりする「夜のビデカラ」が東京都 下で人気を博していた。

ところで、|日に殿様キングスや麻生真 美子を何度も見たい人にもテレビ東京はと ても便利だ。とくに、デビュー以来、放送 開始・終了になぜか出てくる麻生真美子は 存在感がなくとてもミステリアスである。

このころは「金はないぞ」の開きなおり が「地球まるかじり」に国内ネタが多いと ころに見えるテレビ東京、さあ、今夜は「外 人カラオケ大賞」を見るぞ。









●なやみパート2/ぼくちゃわんの父ちゃわんは警察官なので、悪いもの、たとえばエロ本や小林ひとみの無修正ビデオが部屋に隠せないのです。このまえ も見つかりました。だれか絶対見つからない方法を教えてください。 (神奈川県・ユウ) ⇒ そりゃあ大変だちゃわん。 いつも脱間に入れて、なにかいわれたら「だ っちょだちゃわ一ん」といつわるか、いつも帽子をかぶって隠し、不自然といわれたら「頭に水がたまる病気なんだ」とウソをつき続けるしかないな。(メ゙)

次元のおまもりち

電灯と蛍光灯のプログラムページ



今月のプログラム 紹介と遊び方目次

ODOLVE110	U/
●ZIRETTA MISSILE ······	38
●はたあげごっこ	38
● がんばれターKUN/	35
●どこいくの	35
•SUPER BALL	40
•DIAMOND.DUST	40
●馬跳び	41
•Keimmer ······	42
Many Many Many	43

●RED STAR ·······44

DULVERS

不思議で微妙な味わり オリジナルゲームの鏡

MSX • MSX 2 RAM8K BY TTPM. CO

RP部門1画面タイプ



画面を見ただけではどこが おもしろいのかピンとこない だろう。抽象的なゲームのよ うで、じつはかなり熱くなる シューティングゲームだ。

画面の上から、ローブとい うブロック型の生物が、自分



でも、きっとあだ がダルバーという がは自、名は機 しゃべり方や字のクセと同じように投稿プログラマにも「作風」がある。なかでもTPM.COの作風は独特だ。微妙な感覚を刺激する不思議ゲームにオリジナルゲームの新しい可能性が見えてくる。

と同じ形のブロックをうしろに作りながら近づいてくる。

プレイヤーは自機を上下左右に操作して、ローブの侵略を阻止しつつ、エネルギーをためるのが目的だ。イオン砲は目に見えないが1列ぶんのブロックを消し、ローブだけを縁のエネルギーブロックに変える。このブロックを取ると100ポイント。あとはブロックを1つ消すたびに1ポイン

(自機)の移動 SPACE STOP



◆●ブロックにまぎれて攻めてくるローブをイオン砲でエネルギーブロックに変え採取。 先へ進むほど事態はどんどん混乱していく

卜入ってくる。

シリストは

47ページ

自機がローブに接触すると ゲームオーバー。ただ、ロー ブそっくりのブロックは安全 なので、ブロックのなかを回 りこんで戦おう。



ジレッタ

ミサイル

ZIRETTA MISSILE

宇宙ヨウカンを旅して 赤い星を撃つミサイル

MSX 2専用VRAM64K BY お茶

RP部門1画面タイプ



ゲーム中のプレイヤーにと って、見える宇宙の範囲はか ぎられている。画面中央、四 角いヨウカンの断面のような スペースが、キミの宇宙だ。

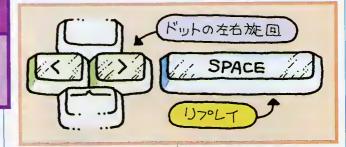
操作するミサイルは大宇宙 の中心から茶柱のように始ま り、永遠に残る軌跡を残して いく。目的は、大宇宙のどこ

このゲームを見ていると なんとなくヨウカンを思 い出して、つい熱いせん 茶に厚切りのヨウカンを いただきながら原稿を書 いている。宇宙ヨウカン をさまよう茶柱ミサイル のじれったい探索ゲーム。

かにある赤い星を破壊するこ とだ。大宇宙といっても、テ レビ画面全体の大きさしかな いので、しばらく動いている と見つかるだろう。

問題はミサイルの操作。慣 性で前方へ進みつつ、キーの 左右に反応して進行方向の左 右に方向転換していく。

→リストは





果てをよけながら 求めてさまよう

目的の星が目の前に急に出 現しても、タイミングが悪く ていったん通りすぎなければ ならないこともよくあるのだ。

外枠やほかの星にぶつかる とゲームオーバー。ゲームオ ーバーのときの画面の変化が なかなかきれい。



はたあげご

赤い旗でも白い旗でも 正しい旗は、よい旗だ

MSX · MSX 2RAM8K BY YOSHIX

RP部門1画面タイプ



どうもこの、はたあげっ てえものが、その、むか しからありましてな、反 射神経ゲーム、てなこと を申します。おいおい食 い物ぢゃねえよ。え、ハ タハタのあげ物かと思っ た?ばかだね、おまえは。

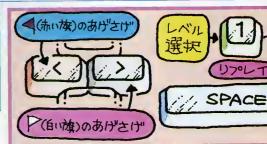


んだてえのに をどうもこの、



やがるもんだから よけいな気を回し

→リストは



画面に現れるメッセージに あわせて赤い旗、白い旗をあ げさげするゲーム。カーソル キーは、あがっている旗だと さげ、さがっている旗だとあ



い子のミロ

げるというふうに反対に働く。 最初にレベルの設定がある ので、日(いちばん遅い)でや りはじめたほうがいい。あき たら少しずつレベルをあげて いこう。

今は「あげて」と「さげて」し かないけれど、プログラムペ ージの改造法で「あげないで」 と「さげないで」も加えている ので試してみよう。



がんばれターKUN!

森林のツタからツタへ ターKUN綱渡り生活

MSX - MSX 2RAM8K BY せとけーん

RP部門1画面タイプ



横に伸びる緑色のラインは 「ツタ」だ。ツタの下にはアマ ゾン川が流れていて、ゲーム には登場しないが、ワニや流 木が漂っている(と考えてほ U(1)0

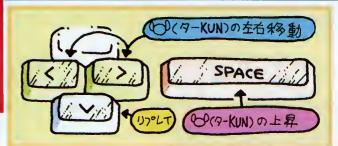
ターKUNは、ツタにぶら さがっているあいだは、ツタ を左右に行き来でき、スペー

突然出てきてタイトルに はげまされているタード UNに、はげましのお便 りを出そう。ターザンの ような、チータのような、 でもやっぱりB×Bドッ トの未知生物・ターKU Nの動きがなんだか魅力。 スキーで空中を飛行すること ができる。ただし、川に落ち たらアウト。

ターKUNの目的は、ツタ のところどころにある果物を 取っていくこと。20個取ると 1面クリアで、次のツタに移 っていく。

ところが、名前不定の敵A

9











が上からするするとおりてく る。なんとなくターKUNに たくさんの枝をつけたような スタイル。

もちろん、この敵にぶつか るとアウト。敵Aは、上から

登場して下へ消えていく。上 にあがるということはないの で、いったんよければしばら くは安心なのだ。

ちなみに作者の自己最高点 は5面で97点とか。

どこいくの

逃げる色を引き止める あちこちあわわゲーム

MSX · MSX 2 RAM8K BY Micky

RP部門1画面タイプ

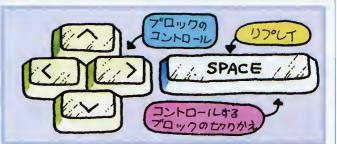


ゲームが始まると5色のブ ロックがそれぞれ思い思いの ほうへゆっくりと動きはじめ、 画面の外に逃げ出そうとする。 確かに、思わず「どこいくの」 と声をかけてしまって、タイ

ゲームをやっていると5 つのブロックひとつひと つに人格があるような気 がしてくる。赤いブロッ クはわがままで手に負え ない、黄色はおとなしい、 緑は変わり者で気を許す と危ない、なんてふうに。

トルに感心してしまった。

5つのブロックのうちカー ソルのついているブロックだ けがコントロールでき、スペ 一スを押すたびにそれを切り 換えることができる。もっと





○左のほうに逃げようとするブロ ックをなんとか引きとめていたら

もあぶないブロックから引き もどしていくのがコツだ。 1つでもブロックが画面外



○いつのまにか右上が危険 急い で引きもどしたが、時すでに遅し

に出るとゲームオーバー。そ れまでに持ちこたえられた時 間が表示されるのであった。

スーパー

ボール

SUPER BALL

1人制バレーボールのエキサイト対戦ゲーム

MSX・MSX 2 RAM8K BY 大沢元春

RP部門1画面タイプ



2人対決専用のバレーボー ルゲーム。

中央のネットをはさんで右 にいるのが、キーボードで戦 うプレイヤー1。左にいるの が、ジョイスティックで戦う プレイヤー2だ。

プレイヤー 1 はスペースキ ーで、プレイヤー2 はトリガ バレーボールは体育の授業的日人制よりも本格的日人制のほうがより興奮する。ならばいっそ、1人制にすればもっと興奮するのではないか。スーハースーハー、息の荒くなるエキサイトゲームだ。

ーAで、ネットのほうに移動する。なにもしないと、どちらもネットと反対の方向に動いていく。2次元だからこそできる、このシンプルなキー操作がこのゲームをエキサイトなものにしてくれるのだ。

大きなボールがネットの真 上から落ちてきたらゲーム開 ポールを左右にはね返す SPACE SPACE TO A A CO の 左右移動

始。ボールが地上に落ちるま えに体当たりすればボールを 上にはねかえすことができる。

ただし、何もしなければ、ボールはプレイヤーの真上にはねあがるだけ(何度打ちあげてもルール違反ではない)。ボールとプレイヤーがあたるときに、カーソルキーやジョイスティックの左右が押されていれば、その方向にビュンとはねかえるのだ。相手の陣地に落ちてしまえばポイント1。9ポイント先取で勝ち。

◆スコアは8対8。プレイヤー2からきわどいボールが帰ってきた



●一瞬の判断ミスで受けそこなった。 ブレイヤー2の勝ち



ローズ=バッドの冒険-

PANDNID DUST

ダイアモンドがただの クズ隕石になったとき

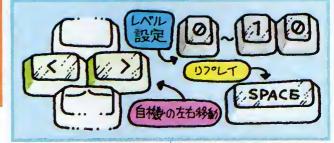
MSX・MSX2RAM32K BY EMGVT-HALT.9918 RP部門N画面タイプ(3画面)

0000050

まず副題の背景から。地球はメース星にダイアモンドを輸出しようとして、事故のために宇宙にダイアをばらまいてしまった。それに目をつけた宇宙海賊のローズ=バッド

内容にくらべてタイトルがこんなにも長いゲームも珍しいが、確かに人生はデーヤモンド・ダスト。 そんなものかもしれないと思いつつ、ひたすら災難をよけるだけの人生を続けていくのであった。

は現場にかけつけ、ダイアを こっそり回収しようとするの だが……。

ところが、ダイアはすでに 変質して、ただの「えんぴつの クズ」になっていて、そのう 

え、それぞれがバラバラに猛 烈なスピードで宇宙船に襲い かかってくるのだった。

ローズ=バッドはひたすら クズをよける以外になすすべ もなかった。

ゲームの最初でレベル設定 をしてクズのスピードを決め る仕組み。レベル設定の数が 多いほどクズが速く、難しく なる。 あとは画面中でいっぺんに クズが動くのに感心しながら、 ひたすらよけるだけである。

●これだけの数のクズがテンデン バラバラに動くのがみごと





馬跳び

必勝法を見つけるまで が勝負の対戦将棋遊び

こうして負け続ける

MSX - MSX 2 RAMBK BY 川本健二

RP部門N画面タイプ(5画面)

将棋のルールを知らなく ても将棋盤と将棋のコマ で遊べるかんたんゲーム はたくさんある。だれが 作ったかは知らないけれ 、そんな将棋ゲームの なかでもパズルっぽいの がこの『馬跳び』だ。



馬跳びは、歩18枚を使い、 日枚を表の「歩」にして 1人の プレイヤーが持ち、もう日枚 を「と」にしてもう1人のプレ イヤーが持つ。将棋盤の3列 ぶんを使って、それぞれ3× 3にコマをならべ、先手後手 の順にコマを1つずつ進めて いくゲームだ。

コマはどのコマも前方に 1 マスしか進めない。ただし、 そのコマのすぐ前に敵のコマ があれば、その向こうにあき マスがあるかぎり、跳びこし てしまうことができる。これ が、馬跳びという名の由来だ。 そして、先にすべてのコマ

うの勝ち。

を敵の陣地に置きおわったほ

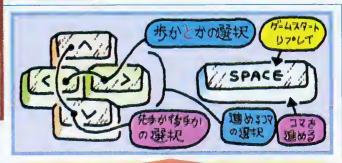
■対MSX戦の『馬跳び』

MSX版『馬跳び』では、 MSXがキミの相手をしてく れる。

このMSX側の強さがちょ うどいい。その場しのぎで戦 っていると、先手でも後手で も人間側が必ず負けるし、し ばらく負け続けながらMSX 側の戦法を研究しているうち に、こんどは絶対に負けなく

7

※ジョイスティックも使えます。



好きなほうのコマで戦える



このゲームは、先手後手ど ちらでもMSXに絶対勝てる ようになる方法を見つける一 種のパズルゲームなのだ。

■遊びきったあとの利用法

このゲームをやりつくして、 必勝法を完全に身につけた人 のその後の展開を考えてみよ う。あるさりげない午後など に、意味ありげに将棋盤を取 り出し、『馬跳び』大会をやる

がいい。しばらくのあいだは、 必勝法を知らない友人のあい だでチャンピオンを続けるこ とができるだろう。

それにしても、このプログ ラムの「本格っぽさ」にはほれ ぼれしてしまう。とくに、カ ーソルキーの左右で戦うコマ を選ぶときの画面変化(上の 写真)はつい何度も見たくな ってしまうものだ。

何度も負ければ勝てるようになる





Keimmer

8方向桂馬跳びで解く ひと筆書きふうパズル

MSX · MSX 2RAM16K BY TAI

RP部門10画面タイプ(7画面)



ステージ1を跳ぶ

正方形の石畳やタイルが びっちりしかれた道を歩 いていると、ついししましい。 桂馬跳びに跳んでしまう のは全人類共通の習性で ある、かな。まあ少なく とも私はそうだ。西洋く は日方向に跳ぶそうだ。

牛みたいな、馬みたいな、 竜みたいな、跳ねているやつ が「ケイマー」。これがプレイ ヤーだ。

ケイマーは、カーソルキー に応じて8方向に桂馬跳びに 跳び、ケイマーが移動するた びに、まえのタイルが消えて いく。そうこうしているうち にすべてのタイルが消えたら、 ステージクリア。

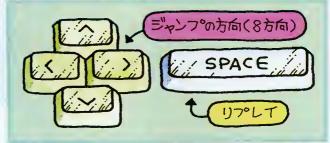
ウニウニ動いているウニラに触ったり、タイルのないところにケイマーが降りたり(ただしステージクリアのときは別)したらミス1。3回ミスをするとゲームオーバー。

桂馬跳びの魅力と、ひと筆書きのパズル性とを組み合わせたゲームというわけだが、もっとも、桂馬跳びというよりは、チェスのナイト跳びといったほうが正確かも。

このゲームをやっていくう えでの注意点は、やはりこの 8方向の桂馬跳びと操作キー との対応だろう。



ラリストは 57ページ





貸主人公のケイマー。どういう生物かわからないところがいい

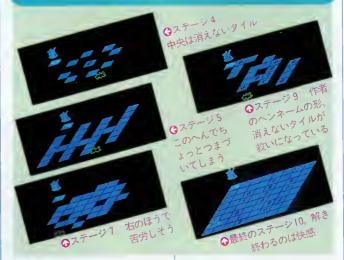


⊘ウニラ。名前 といい動きとい い、ウニの怪物 に間違いない



中央の交点が現在位置だ 中央の交点が現在位置だ

全部で10ステージ



最初のうちは、どのキーを 押せばどこに跳べるのかピン とこない。とりあえず、画面 の右下につねに表示されてい るグラフィックを参考にする しかない(このページ右上に

部分的に拡大した 写真がある)。

このグラフィックの縦横の直線がカーソルキーの上下左右に対応している。そして、この直線の交わって

いる中央の点がケイマーの「現在位置」になる。何度も暗闇に落ちながらカンを養おう。 ヒソヒソ、リプレイのときにカーソルキーの下を押しているとコンティニューもできる。

オールクリアありがとう/

THANKS TO YOUR PLAY

AP AP ALP ALP AP ARP

SEE YOU AGAIN!

◆オールクリアするとケイマーが跳んで喜ぶ



メニー Many Many Many

ろ人まで同時に遊べる 鑑賞向きボールくずし

MSX · MSX 2RAM32K BY 米屋のチャチャチャ RP部門10画面タイプ(8画面)



ブロックくずしがゲーム センターではやったのは 13年ほどまえ、つまり、 このゲームの作者が生ま れたばかりのころ。今や ブロックくずしは玉くず しになり、鑑賞プログラ ムになる時代なわけだ。









きてデモが始まる。文字がくずれ、たくさんの白いボールが飛び回る……

ボールにボールをぶつける と、消えるボールや動くボー ルなどがあって、たくさんの ボールがああなってこうなっ て、いつのまにかステージを クリアしているという、まあ そういうゲームだ。

■ブロックくずしとして遊ぶ

基本的にこれはよくできた 緻密なブロックくずしである。 ラケットの動きは当然のよう になめらか、ボールの反射角 はラケットへのあたり方によ って微妙に違ってくる。

のスロースピードから、条件 次第で人間技を超えるスピー ドまであがっていく。 目的はラケットより上に設

置してあるボール型のブロッ クを全部こわすこと。ラケッ トより下にあるブロックをく ずしていちばん下の壁にボー ルがあたるとミスになる。

ボールのスピードもはじめ

しかも、3人まで同時にプ レイできる(もちろん3人ぶ んのラケットが用意されてい る)というのもすごい。

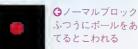


■鑑賞用ソフトとして見る

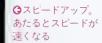
ただ、このゲームを楽しん だ私たちの実感は、ボールを 打ち返す楽しさよりも、なん となく自然にクリアするのを 見守るほうが楽しかった。3 面のポップコーン面などとく にそうだ。

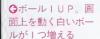
1人で3人ぶんのラケット を使って、確実にステージを クリアしていくのも楽しいだ ろう。ボールは驚異的なスピ ードで飛びまわるが、じつは それほど難しくない。しかし、 深い魅力のある不思議なゲー ムなのだ。

5種類のブロック

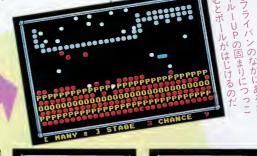








(3メタルブロック) ボールがなんどあた ってもこわれない







-ジ6。くずれても パンプはいつも笑っている



落とさなければすぐクリア



◆ステージ7。よく見ると 作者の代表作「たこ」の面





→ステージ8。漢字で書く と恵利。作者の♡だろうか





◆ステージ9。迷路タイプ この面は解きがいがある



部分をくずせば安心



を強いられる最終面

RED STAR

タイミングングングで レッドスターを大回収

MSX·MSX2PAM32K BY 横沢和明

FP部門(17画面)



●主人公のラッフ Ⅰ歩踏み出さない と向きを変えるこ とができない不器 用なやつ



「横沢くんのちょーせん!今回のこのゲームははっきしいってムズいです。でも全部の面はぜったい解けます。ぼくだって面を作ってから解いたんだから~! このゲームは横沢くんのちょーせんだと思ってはりきって解いてちょり

というのが、作者の手紙の出だしであった。ついでにジャンルは「反射神経パズルってとこ」だそうで、やってみたら確かにムズく、ロードランナーもどきの反射神経パズルで、いきなり2面でヒッカケまであり、ラストの9面まで解き進むのにはほんとうに苦

バズルズル、アクション、マクションション、ション・スクイミングング。 えったい たいそんなもんです。 も、むずかしくて指先サキサキ、頭タマタマ、再びタイミングングング。

労してしまった。

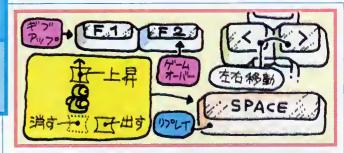
基本的には、主人公のラップをうまく移動させて、赤いレッドスターを全部取って、出口に向かうのが目的。

ただ、「うまく移動」できないところがパズルなわけだ。

もっとも基本となるアイテムはラップブロックで、スペースキーを押すと、①ラップブロックが進行方向斜め下に出る、②ラップの真下にラップブロックがあればそれは消える、③真上にラップはその上に昇っていく、という現象を応用して進んでいく。ほかに右上で紹介している特殊アイテムを適当に利用して解いていくわけだ。

これは大切。F3キーでそ

♪リストは 96ページ

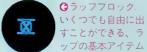


ミラクルでイジワルなキャラクタたち





☆マトック ラッフ か触れたり上に乗ったりすると壁などを こわして下に進める





◆かき 下で説明するドアをあけるために必要なもの 2つ以上は持てない



○出口、レッドスターをすべて集めていないとここから出ることはできない



④ドア かぎがない と通れないし、横か ら乗っかることも不 可能な障害物







③エレベータ。ラップが横から入ると I キャラぶん上に持ち 上げてくれる



貸ブレイクブロック。 ラップが上に乗るだけでくずれてなくなってしまう

の場面がセーブでき、F4キーでそこから再スタートできる。ちなみに、気の短い人はタイトル画面でカーソルキーの左右を押すと8面までの面が選択できるのでよろしく。



○最後の9面 この面だけは8面 を解かないと見ることができない

解けなそうでもやっぱり解ける



○こんな面、解けるわけないよ バクってんじゃない? と思ったけど……

■連続ラップブロック



■ラップブロック昇り



◆連続的にラッフブ ロックを出していく と空中を移動できる

●ラップブロックを Ⅰつ出しておけば、 上の床にもどれる



ば、「面なんてかんたん、あはは



トで直接確認すること

⑤「新・打ちこみミス発見プログ ラム」が完全になったら、テープ (ディスク)に「アスキーセーブ」

●テープの場合

SAVE"CHECK" (CSAVEではない)。

●ディスクの場合

SAVE"CHECK", AU

「新・打ちこみミス発見プ ログラム」を使う

「新・打ちこみミス発見プログ ラム」は、掲載リストとまったく 同じかどうかをチェックするプ ログラムだ。

行番号はもちろん、プログラ ム中の省略できるスペースを省 略したり、REM文を適当に打 っていたりするとその行では違 うデータがでてくるので注意。

使い方は、

①あらかじめセーブしておいた チェックしたいゲームのプログ ラムをテープ(ディスク)からロ ード。このとき、絶対にRUN はしないでおく(1度でも日し Nするとデータが変わる)。

②「新・打ちこみミス発見プログ ラム」の入ったテープ(ディス ク)をセットし、

MERGE"CHECK" とする。これで、2つのプログラ

プログラムリストと解説・もくじ DULVERS ●ZIRETTA MISSILE····· はたあげごっこ がんばれターKUN/… こいくの…… •SUPER BALL: • DIAMOND · DUST Keimmer ······· Many Many Many •RED STAR ······

今月号掲載のプログラムのうち、おもしろかっ たものを3本答えてください。抽選で10名の方に今までMSX・FANに掲載したプログラム のうち希望するものを1本ROMカートリッジにして差しあげます。官製ハガキにこのペー ジ左下の応募券をはって①今月号でおもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・ 学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名、を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「ファンダム・アンケート」係まで。しめ切りは6月30日必着。

新・打ちこみミス発見プログラムの使い方

③あらかじめ、 SCREENØ 🕛 WIDTH4Ø 🔮 としておく。 **@GOTO9∅∅∅**

ムがつながる。

とすれば「新・打ちこみミス発見 プログラム」が走りはじめ、それ ぞれのゲームの「プログラム確 認用データ」と同じ形式のデー 夕を表示しはじめる。

「>」の左側が行番号、右側が確 認用データ。

⑤終わったら、確認用データと 異なっていた行番号のプログラ ムを1字1字確かめていく。す ると、必ず掲載リストと違う部 分があるはずだ。

⑥修正が終わったら④からの作 業を繰り返す。

⑦データの違うところがなくな ったら、OK。

BRUNするまえに

DELETE 9000-906

として「新・打ちこみミス発見プ ログラム」を消去する。

⑤念のため、チェックずみのゲ ームプログラムをテープ(ディ スク)にセーブしてから、

RUNO

⑩これで99.5パーセント、正常 にゲームプログラムが動くはず。 万が一、エラーが発生したら、 プログラム解説や変数の意味を 参考にして、悪運の強いミスを 退治するための戦いを始めよう。

新・打ちこみミス発見プログラム

9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM -

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1

9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256

9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0

9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO

D10)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;

9060 V=V1:GOTO 9020

9020 > 95 9030 > 46 9000>153 9010>165 9040> 28 9050>248 9060>???

テープかディスクにアス くわ キーセーブする しくは47ペ ①「新・打ちこみミス発見プログ ラム」のプログラムを行番号も 正確に同じものを打ちこむ。 @RUNO ③それぞれの行番号と確認用デ ージからの欄外を見てください ータが表示される。 9000> 153 行番号 確認用データ 確認用データは、掲載されて いるデータと同じか違うかを見 ていくもので、確認用データが 違っていたら、その行に打ちこ みミスがあり、データが同じだ ったらミスはないと思っていい。 ④右下のプログラム確認用デー 夕と、画面に出てきたものを照 らしあわせて、同じだったら、 OK。どこかの行が違っていた ら同じになるまで修正しよう。 ただし、行9060の確認用データ は機種によって異なるのでリス

THE LINKSで掲載プログラムのダウンロードサービス中!

リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月MSX・FANに掲載されるプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。



ダルバース

DULVERS

DEFINTA-Z:SCREEN1, Ø:KEYOFF:COLOR15, Ø, Ø :WIDTH32:SPRITE\$(Ø)=CHR\$(24)+"\$\$~ ■ boo" 1 2 A\$="017F7F7F7F7F7FFF":FORI=0T023:VPOKE 776+I+(I\(\)8)\(\)56,\(\)VAL("\(\)&H"+MID\(\)\$("AA55AA55AA 55AA55"+A\$+A\$, I*2+1,2)):NEXT:VPOKE8204,8 @:VPOKE82@5,87:VPOKE82@6,195:READA\$(@),A \$(1), X, Y, M\$: X(0) = 5: X(1) = 25: R\$ = CHR\$(11) 3 S=STICK(Ø):X=X+(S=7AND2<X)-(S=3ANDX<3Ø</p>):Y=Y+(S=1AND3<Y)-(S=5ANDY<17):PUTSPRITE Ø,(X*8,Y*8),15:FORI=ØTO1:V=SGN(X-X(I)):W =SGN(Y-Y(I)):R=(L<RND(1)*100RVPEEK(6144+ X(I)+V+Y(I)*32+W*32)=105: X(I)=X(I)-V*R4 Y(I)=Y(I)-W*R:LOCATEX(I),Y(I):PRINT"i" :K=K+(X=X(I)ANDY=Y(I)):NEXT:PRINTR\$;F:IF KTHENPLAY"03C1":POKE-869,1:RUN:'byTPM.CO 5 Q=VPEEK(6144+X+Y*32)¥8:LOCATEX,Y:PRINT A\$(-(Q=13)):W=(Q=14):F=F-W*100:IFSTRIG(0)) = ØTHEN3: DATA" ", i, 16, 13, V15T25Ø07L64CG 6 SOUND7,62:SOUND1,1:FORI=YTOØSTEP-1:Q=V PEEK(6144+X+I*32):IF97(QTHENSOUND8,15:LO 0 CATEX, I: PRINT" a": SOUND8, Ø: F=F+1 7 NEXT:FORI=ØTO1:IFX=X(I)THENLOCATEX(I), Y(I): PRINT''q'': X(I) = RND(1) * 30 + 1: Y(I) = 3: PLAYM\$:L=8-F/999:NEXT:GOTO3ELSENEXT:GOTO3

RAM8K

遊び方は37ページにあります

BY TPM.CO



こんにちは。ひさしぶりのTP M. COです。このゲーム、敵 のパターンはSGN関数という 普通のものですが、自機の打つ 前列を一掃するイオン砲が感動 ものです。敵はタイルのない所 に進むにはノソノソなのですが タイルの上を移動するときは、 スップク速いので、下にまわり こまれて逃げるときは、敵がな るべくタイルの上を通らないよ うに誘導しつつ逃げましょう。 緑のタイルをとると100点! かし、うかつにとりにいけた し、とらないと点は伸びない ……。このへんガムズイ。



のここまでねばってみたものの

▶リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」は、&HFFのカーソルなので、このままでは打ちこめません。KEY1,

CHR\$(255)と打ちこんでリターンキーを 押すとF1キーで打ちこめるようになります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……自機の座標⇒×Bして表示

■テキスト座標

X(n)、Y(n)……ローブの座

✓、W······ローブの座標増分



■その他の変数

A\$·····キャラクタパターン定

義用

A\$(n)……ローブ表示用

F·····スコア

I ……ループ用

K……ゲームオーバー判定フラ

グ(0=ゲームオーバー)

L……レベル

M\$ …… 音データ

RS……カーソルを画面左上のホームポジションにもどすコントロールコード保存用(CHR \$(11)が入る)

S……スティック入力用 Q……指定された座標上にある キャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定 ■■■

●初期設定●スプライトパター ン定義

2 パターン定義 ■

●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●変数初期設定

3 自機移動 ■■■

●スティック入力●自機移動、 まテ●ローブ移動 1

4 □ーブ移動 ■■

●ローブ移動2、表示●スコア 表示●ローブと自機の接触判定

●リプレイ処理

5 イオン砲発射判定

●自機がエネルギーブロックを とったかの判定●スコア計算● トリガー入力判定

6~ Z イオン砲発射 処理 ■■

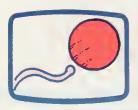
●PSG設定●イオン砲発射処

理●エネルギーブロック表示判

(-1=移動可、0=移動不可) 表示●ローブ移動1 定処理●ローブ座標設定

プロの意味

【募集部門】●リーダーズプログラム部門(RP部門)= (規定)SCREENO: WIDTH 4 0 としてリストを表示したときの画面数(1 画面あたり40字×24行。ただし、空行やのは含めない)により3 タイプにわける。① 1 画面タイプ・・・・・ 1 画面に入りきるプログラム。② N 画面タイプ・・・・・ 1 画面を超えて5 画面までのプログラム。③ 10画面タイプ・・・・・ 5 画面を超えて 5 画面までのプログラム。 ③ 10画面タイプ・・・・・ 5 画面を超えて、10画面までのプログラム。●フリープログラム部門(FP部門)= (規定)内容、形式、長さなどの制限なし。⇔



ジレッタ

ミサイル

1 SCREENØ: WIDTH8Ø: PRINT" WAIT": DIMB(128),

C(128),H%(6):FORA=ØTO128:B(A)=SIN(F):C(A))=COS(F):F=F+.Ø5:NEXT:FORA=ØTO6:READK:H% 0 (A)=K:NEXT:S\$="S1@M6@@@06B1@S@06A1" 2 COLOR15,0,0:SCREEN5:LINE(99,79)-(151,1 0 31),7,B:SETPAGE,1:R=1 3 CLS:X=100:Y=80:FORA=0TOR*20:COPYH%TO(I NT(RND(1)*255), INT(RND(1)*211)): NEXT: LIN E(25,25)-(230,186),10,B:PAINT(0,0),10:LINE(100,80)-(150,130),0,BF:CIRCLE(INT(RND (1)*2ØØ+25), INT(RND(1)*16Ø+25)), 3,8: PAIN $TSTEP(\emptyset,\emptyset),8$ 4 S=STICK(Ø):D=D+(S=3)-(S=7):IFD=129THEN 0 D=ØELSEIFD=-1THEND=128 5 X=X+B(D):Y=Y+C(D):COPY(X,Y)-(X+50,Y+50),1TO(100,80),0:F=POINT(X+25,Y+25):IFF>7 THEN7: DATA4,4,-4081,-8451,-8451,-8178,0 6 PSET(X+25,Y+25),2:GOTO4 7 IFF=8THENPLAYS\$:SETPAGE1:FORA=ØTO1:A=-STRIG(Ø):NEXT:SETPAGEØ:R=R+1:GOTO3 8 FORA=ØTO7STEP.2:COLOR=(Ø,A,A,A):NEXT:S CREENØ: FORA=7.9TOØSTEP-.1:COLOR=(Ø,A,A,A):PRINT, "GAME OVER", "round"; R:NEXT 9 IFSTRIG(Ø)=ØTHEN9ELSE2

VRAM64K

MSX 2専用

遊び方は38ページにあります



なんと! わたしが無名なお茶 です。 なんともシンプルかつ奥 の深いペンネームだろう。 とこ ろで、わたしの住んでいる所は、 あの田舎で有名な秩父である。 なんと、わたしの家の近くを汽 車が通るのだ! う~ん、すご い。でも実際はそれほど田舎で はない。秩父のゲーセンにはア フターバーナーだってあるんだ い!というわけで秩父はいい 所です。だが、いま気づいたの だが、わたしはふるさと自慢を しているのではないだろうか? その話はこっちに置いておいて、 わたしのペンネームの由来を少 し。わたしの本名は山崎幸博 いうのだが山崎→ちゃまざる ちゃま→ちゃ→おちゃ、と ふうに突然変異してしまった である。というわけで、お茶! と100回いってみてください。き つとおぼえたでしょ。

変数の意味

■グラフィック座標

X、Y······ドットの座標⇒+25 して表示 B(n)、C(n)······ドットの座 標増分

■その他の変数

A ····・・ループ用

□・・・・・ドットの移動方向制御用



F……障害物やゴールとの衝突 判定用

H%(□)·····・キャラクタデータ K……キャラクタデータ読みこ み用

プログラム解説

●初期設定●メッセージ表示

初期設定●画面表示●図形を

書きこむページ(アクティブペ ージ)と画面に表示するページ

(ビジュアルページ)を指定する

R……ラウンド数

1初期設定1

2初期設定2

●ラウンド数設定

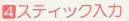
变数初期設定

S……スティック入力用

S\$·······音データ

3初期設定3

●ドットの座標設定●アクティ ブページに障害物(キャラクタ) を表示●ワク(宇宙の果て)を描 き、外側を塗りつぶす●ビジュ アルページに表示されるスター ト地点を塗りつぶす●ゴール表



●スティック入力●ドット移動 判定

5 画面転送

●ドット移動●アクティブペー ジに描かれているドットの移動 先の図形を切り抜きビジュアル ページに転送する●ドット衝突 判定(ドットの移動先の色を調 べる)●キャラクタデータ(行] で読みこみ)

6ドット表示

MAIGO

NACHATTA

FURA

●ドット表示●行4へ飛ぶ

FURP

▽ステージクリア

●ステージクリア判定処理

8ゲームオーバー

●ゲームオーバー処理

9リプレイ

●リプレイ処理



プログランド [投稿上のルール]①盗作・二重投稿厳禁。②必ずテーブかディスクで投稿。③詳しい解説の手紙をつける。※(1)住所・氏名・年令(学年)・郵便番号・電話番号・電話番号・電話番号、(2)プログラムの遊び方・使い方、(3)変数の意味・プログラム解説、(4)パズル、RPGなどはその解答・マップなど、(5)そのプログラムを作るうえで参考にした **3 子上プランス** 雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ (出版社名や年・月号、ページも明記) 🕁

ます。

定価5800円。

合わせ先

432

VRAM探検

ZIRETTA MIS SILE」をリストどおりに 打ちこんで遊んでみる。画面 中央の四角に区切られた宇宙 空間に現れる障害物やゴール は、なめらかにスクロールし ている。いったいどうやって スクロールさせているのか、 ちょっとでも疑問に感じた人 はいないかな。じつはスクリ ーン5~8で使える2つの機 能をうまく利用しているから なんだ。そんなわけで今回は このスクロールの秘密を探っ てみようと思う。

ビジュアルページと アクティブページ -SET PAGE-

MSX2では、スクリーン 5~8のグラフィックモード に「ページ」というものがある。 ページとは文字どおりノート のページのようなもので、そ れぞれのスクリーンモードで 何枚まで使えるかは右の表を 見てほしい。

ページにはビジュアルペー ジ、アクティブページとよば れる2種類の使い方があって、 ディスプレイを通して表示さ れるページをビジュアルペー ジ、図形などを描きこむペー ジをアクティブページとよぶ。 ふつうはビジュアルページと アクティブページが1つのペ ージに割り当てられているた め、図形などを描きこむと同 時にディスプレイに図形が表 示されるようになっている。

しかし、SET PAGEと いう命令を使用するとビジュ アルページとアクティブペー ジを別々のページに割り当て られるようになる。つまりデ ィスプレイに表示するページ と図形などを描くページを 別々にすることができるのだ。 この命令を使用すると、ビジ ュアルページ以外のページに

あらかじめ図形などを描いて おき、そのページをビジュア ルページに割り当てることに より瞬間的な画面切り換えを することなどができる。

SET PAGEの書式は、 SET PAGE ビジュア ルページ、アクティブページ となっている。

画面間の図形データ転送 -COPY-

転送とは、画面上のある大 きさの領域を指定し、その領 域内の1ドットごとの色の情 報をほかの場所へ移し変える ことであり、COPYという 命令で実行することができる。 RAM、フロッピーディスク にコピーすることもできるが ここでは、VRAMのページ からページへ転送する機能を 使っている。このときの転送 では、転送元のページの図形 や色がそのまま転送先のペー ジに移動し、転送元の図形も そのままの形でのこる。

COPYの書式は、 COPY(転送元図形の左 上座標, 転送元図形の右下座 標),転送元のページ数 TO (転送先の左上座標), 転送先 のページ数

となっている。

『ZIRETTA MISSILE』のスクロールの秘密を 探る

「ページの切り換え」と

「図形の転送」との関わり

さて、いよいよ本題。じつ IS ZIRETTA MIS SILE」のスクロールの秘 密とは、ページの切り換えと ページ間の図形の転送の2つ のテクニックをうまく利用し たものなのだ。

下の図を見てほしい。ペー ジロのビジュアルページに実 際のゲーム画面を描き、行2 のSET PAGE, 1でペ ージ] をアクティブページに 指定して、ユーザーからは、 直接見えないアクティブペー ジのほうに宇宙空間を描いて

いる。そして行5のCOPY (X, Y) - (X + 50, Y + 5)0), 1TO(100, 80)で アクティブページに描かれた 宇宙空間の一部分だけをビジ ュアルページに転送してきて いるのだ。この過程をドット が移動するたびにドットの移 動にあわせてすこしずつずら しながら繰り返すことによっ て、宇宙空間がなめらかにス クロールしているように見え るというわけ。

この方法は過去のファンダ ムに掲載された「驚きモアイ」 にも使われていた、おもしろ いテクニックの1つなのだ。

■スクリーンモードとページ数

スクリーンモード	ページ		
	VRAM64Kの機種	VRAMI28Kの機種	
SCREEN5	ロー۱ページ	0~3ページ	
SCREEN6	0~1ページ	0~3ページ	
SCREEN7	使用不可	0~1ページ	
SCREEN8	使用不可	0~1ページ	

ビジュアルページと アクティブページの関係





○ TZIRETTA MISSILE」の2つのページの写真。上が ビジュアルページ、左がアクティブページになってい る。このようにアクティブベージの一部分を切り抜い てビジュアルベージに転送することによってなめらか なスクロールを表現しているのだ





またあげこっこ

SCREEN1,1:COLOR15,1,1:KEYOFF:WIDTH14:D EFINTA-Z:R=RND(-TIME):FORI=ØTO23:VPOKE14 336+I, VAL ("&H"+MID\$("183CBD5A3C183C42Ø41 C7EFE3EØFØ1Ø12Ø387E7F7CFØ8Ø8Ø", I*2+1,2)) :NEXT:FORI=ØTO3:READM\$(I),H(I),N(I):NEXT 2 INPUT"はやい (1-9) おそい":A:IFA<10RA>9THEN2 ELSEPUTSPRITEØ,(120,70),10:PLAY"V15L64" 3 CLS:E\$=CHR\$(27):PRINTE\$"Y% く はたあけい こいっ \geq >":P=-1:J(7)=-1:J(3)=-1:IFPLAY(0)THEN3 4 R=RND(1)*4:IFQ=RTHEN4ELSEQ=R:P=P+1:PLA Y"O5CD":PRINTE\$"Y,\$"M\$(R):FORI=ØTOA*1Ø:G OSUB7:S=STICK(Ø):IFSTHEN5ELSENEXT:IFH(R) =ØORJ(N(R))=H(R)THEN4ELSE6

5 J(S)=-J(S):GOSUB7:IFH(R)=ØTHEN6ELSEIFS $=N(R)ANDJ(S)=H(R)THENFORI=\emptysetTO2\emptyset\emptyset:NEXT:GO$

6 PLAY"04EDCDC2":H=H-(P>H)*(P-H):PRINTE\$ "Y/ あっ! まちか"えちゃった!"E\$"Y1#SCORE"P;E\$"Y2#H I-SC"H:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:VPOKE& H1B00,208:CLS:GOTO2

7 PUTSPRITE1, (106,66+J(7)*8),8:PUTSPRITE 2, (134,66+J(3)*8): RETURN

8 DATAあか あけ"て ,-1,7,しろ あけ"て ,-1,3,あか さけ" **,1,7,しろ さけ~て ,1,3**

RAM8K

MSX MSX 2

遊び方は38ページにあります

BY YOSHIX



3度目の投稿で初めて採 用していただき、やたら うかれまくっている YOSHIXと申す者です。 3度目の正直とはまさに このことだと思います。 ところで、このゲームは スピードの設定ができま すがスピード1で10点以 上いつたら超人でしょう。 最後になりましたが、八 代郡鏡中学校のみなさ ん/ やりました~/



ッセージ表示●スコア、ハイス コア表示●リプレイ処理

変数の意味

■スプライト座標

J(n) ······旗のY座標増分(n↔ 3⊜白旗、n⊖7⊜赤旗) ⇒× 8+66して表示

■その他の変数

A.....レベル

E\$エスケープシーケンス 用(CHR\$(27)が入る)

H……ハイスコア

H(D)……旗の状態フラグ(1= 旗が下がっている、一】=上が

っている) Ⅰ ……ループ用

| \$レベルの設定用

M\$(n)……メッセージ用 N(n)……スティック入力判定

P....スコア

Q……再設定前のRの値保存用

R ・・・・・メッセージ表示用乱数 S……スティック入力用

ログラム解説

初期設定 ■■■

●初期設定●スプライトパター ン定義●メッセージデータ等の 読みこみ

2 レベル設定

●レベル設定●人表示

变数初期設定

●タイトル表示●変数初期設定

メッセージ表示

●メッセージ表示●レベルに応 じたスピードでループ●スティ ック入力●正解判定(スティッ クが押されなかったとき)

正解判定 ■■■

(1)

0

旗のY座標増分反転●正解判 定(スティックが押されたとき)

ゲームオーバー

●効果音●ハイスコア計算●メ

旗表示

●赤旗表示●白旗表示

データ

●メッセージデータ(行1で読 みこみ)

このゲームにでてくる4つのパ に変更。 ターンのメッセージのほかに、さ らに4つのパターンを追加して難 易度を増す改造法だ。

1行1にある ~: FOR I = 0 TO 3~

~: FOR I = 0 TO 7~

2行4にある $R=RND(1)*4\sim$ を

R=RND(1)*8~ に変更。

③さらに、行8に下のリストの赤 字部分を追加するだけ。

8 DATA まかて , -1,7,しろ まけって , -1,3, まか さけっ て 、1、7、しろ さけって 、1、3、まか まけっない・1、7、しろ まけって い,1,3,** さけ ない,-1,7,63 さけ ない,-1,3



【あて先】封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記して、裏には住所と氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋 4 -10-7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の特典】掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを差し上げます。 プログラム。係まで。なお、応募作品は返却できません。また、掲載作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。【採用の待典】掲載者には、規定の謝礼と掲

録 1

→4月号のファンダム掲載の44本と月刊 テー

テクノポリス の4本

。徳間書店の4本を収

定価78



遊び方は39ページにあります



ゲんばれターKUN!

10 SCREEN1,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:COLOR15,4 ,12:KEYOFF:FORI=1TO7:READA:VPOKEA,ASC(MI D\$("λsλ2υヲヲ",I))+2:NEXT:FORI=1TO24:VPOKE I+14335, ASC(MID\$("8\)\\ 3\)\\ bbbz¥¥8 fbD3zD zD'',I))-32:NEXT:DEFFNA(X,Y)=VPEEK(X+Y*32)+6144):DEFFNB(R)=RND(1)*R+2:SPRITEON 20 R=R+1:CLS:E\$=CHR\$(27):X=2:Y=0:ONSPRIT EGOSUB70:M=31:N=0:PRINTE\$"Y %STAGE"R 30 PRINTE\$"Y6 "STRING\$(32,126);:FORI=0TO 30:LOCATEFNB(24), FNB(18)+1:PRINT"^^\t^\": NEXT: FORI = ØTOR*3: VPOKE624Ø+FNB(6Ø5),43:N EXT: DATA1049,8207,753,8203,8208,345,349 0 40 S=STICK(0):X=X+(S=7ANDX>1)-(S=3ANDX<3 \emptyset): Z=(STRIG(\emptyset))*2-(FNA(X,Y)<>94):Y=Y+Z-(Y<1):PUTSPRITEØ,(X*8,Y*8),,-(Z=Ø):N=N-(F $NA(M_1N) < 94) + (N > 20) * 22 : M = M - SGN(X - M) * (YMO)$ $D2=\emptyset$)+FNB(3)-3:PUTSPRITE2,(M*8,N*8) IFY>210RFNA(X,Y)=43THEN7ØELSEIFFNA(X, Y)=131THENPLAY"06L64CE": C=C+1:L0CATEX,Y: PRINT" ": IFCMOD2Ø=ØTHENPLAY"GBG": GOTO2Ø PRINTES"Y ØSCORE"C:GOTO4Ø 70 PLAY"O3FC": PRINTES"Y**GAME OVER": FOR



えつと、書くことがあり ません。う~ん、ゲーム で載れて、とてもよかっ たです。な~んて書いて いるけど、さー、あした は旅行なんだぜ、いいだ でも、この文を活 字として読むのは1か月 もあとのことなんだった。 ちゃんちゃん。ぼくは、 パソコンは1日2時間ぐ らいにしております。ち かごろ、遠くのものがピ ンぼけしてきたので、視 力が落ちるのが怖くなっ たのです。みなさんも注 意したほうがいいでしょ



変数の意味

■スプライト座標

X、Y······ターKUNの座標⇒ ×呂して表示

Z……ターKUNのY座標増分 M、N·······敵の座標⇒×8して

■その他の変数

A……データ読みこみ用

□……スコア

ESエスケープシーケンス 用(CHR\$(27)が入る) FNA(x, y) ……スプライト が衝突した座標上のキャラクタ コードを調べる(ユーザー定義 関数)

FNB(n)……ステージ数1か ら日までの画面作成用乱数(ユ ーザー定義関数)

1 ……ループ用 日……ステージ数

I=ØTO1:I=-(STICK(Ø)=5):NEXT:RUNELSENEXT

S……スティック入力用

ログラム解説

0

初期設定

初期設定●キャラクタパター ン定義●キャラクタの色設定● スプライトバターン定義●ユー ザー定義関数定義●スプライト 衝突時の割りこみ許可

20変数初期設定

突時の割りこみ先指定●ステー ジ数表示

30画面作成

●画面の作成●VRAMのアド レス用データ(行10で読みこみ)

40移動

●ターKUN移動表示●敵移動

●ターKUNが下に落ちるか、 イガイガを取ってしまったかの 判定●果物を取ったかの判定処 理●スコア加算●ステージクリ ア判定

60スコア表示

●スコア表示●行40へ飛ぶ

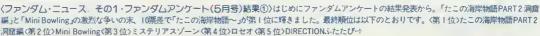
70リプレイ

●効果音●ゲームオーバーメッ セージ表示●リプレイ処理(カ ーソルキーの下が押されていた ならリプレイ)

●変数初期設定●スプライト衝









■」は47ページの注意を参照して打ちこんでください

どこりくの

10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1, 1:DEFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="#******:I=RND(-TIME):FORI=ØTO4:SPRITE\$(I+1)="~ :X(I)=INT(RND(1)*50+102):Y(I)=INT(RND(1)*25+83):M(I)=INT(RND(1)*5-2):N(I)=INT(RN D(1)*5-2):NEXT:T=0:TIME=020 ONSTRIGGOSUB100:STRIG(0)ON 30 S=STICK(0):M(Z)=M(Z)+(S<9ANDS>5)-(S>1ANDS(5):N(Z)=N(Z)+(S=80RS=10RS=2)-(S(7AN))DS>3) 40 PUTSPRITEØ, (X(Z), Y(Z)), 15 50 FORI=0TO4:X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+N(I):PUTSPRITEI+1,(X(I),Y(I)),2+I*2 60 IFX(I)<00RX(I)>2470RY(I)<00RY(I)>184T HEN8ØELSEIFRND(1)<.1THEN M(I)=M(I)+INT(R ND(1)*3-1):N(I)=N(I)+INT(RND(1)*3-1)70 NEXT:T=TIME¥60:LOCATE1,0:PRINTUSING"左 いむ##### さいこう#####";T;H:GOTO30 80 STRIG(0)OFF:LOCATE14,11:PRINT"で、一たよ。" :H=H-(T-H)*(T>H):PLAY"S8M900005L15BREARD GRC5":LOCATE11,13:PRINTT"种 た"ったね。" Ŏ 90 IFSTRIG(0)=00RPLAY(0)THEN90ELSE10 100 Z=(Z+1)MOD5:BEEP:RETURN

RAM8K

MSX MSX 2

遊び方は39ページにあります

BY Mickly



わーい、やつと採用だー。採用 通知が来たとき、たんぼで堆肥 (辞書参照)をまいていました。 う一む田舎だ。ぼくは、いまま で何回も投稿してたけど、ぜん ぜーん採用してくれませんでし◆ た。それにボツ通知すら来ませ ん。その苦労がやつとむくわれ ました。話はかわるけど、この ゲームはブロックをできるだけ 中心にくるようにするとよいでたしょう。それにプロックはかった てに動きます。気をつけてくだ さい。最後に友達の名前をのせ ます。井田、誠、かまた、もげ マメ、歩くニュースステーショ ン、ほか少数。

50ブロック表示

●ブロック移動●ブロック表示

変数の意味

■スプライト座標

X(D)、Y(D).....ブロックの 座標

M(n)、N(n)……ブロックの 座標増分

■その他の変数

H……最高タイム

│ ……乱数初期化用/ループ用│ S……スティック入力用

T.....タイム



Z······白ワクのあるブロックの 番号 プログラム解説

0 初期設定 ■■■

●初期設定●スプライトパターン定義(白ワク、ブロック)●ブロックの初期座標設定●ブロックの座標増分設定●変数初期設定

20 割りこみ宣言

●トリガーが押された時の割り こみ先指定

30スティック入力

●スティック入力処理●白ワク のあるブロックの座標増分変更 処理

40日ワク表示

●白ワク表示

60ゲームオーバー判定

●ゲームオーバー判定(ゲーム オーバーのとき行90へ飛ぶ)● ブロックの座標増分変更(ブロック停止をさけるため)

70タイム表示

●タイム表示●ハイスコア表示

30ゲームオーバー処理

●メッセージ表示●ハイスコア 処理●効果音

90リプレイ

●リプレイ処理

100割りこみ

●白ワ<mark>ク</mark>のあるブロックを決定 (トリガーが押されたときの割 りこみ処理)



〈ファンダム・ニュース」その2・ファンダムアンケート(5月号)結果②〉続きまして幸運なROMプレゼント当選者発表です。当選者は、〈滋賀県〉小林哲(学馬県〉吉田英史〈神奈川県〉安藤彰告〈埼玉県〉三木繁〈京都府〉高尾覚〈福井県〉古川貴大〈大阪府〉藤井常昭〈大阪府〉近藤正幸〈大阪府〉奥埜勝巳〈岡山県〉桑野三実(敬称略)以上の方々おめでとうござおいます。なおROM製作発送に多少時間がかかります。少しのあいだ待っていて〈ださい。⇒



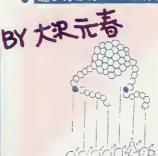
ボール

SUPER B

COLOR15,1,1:SCREEN3,1:SPRITE\$(Ø)="♥けZ< <\$BB":SPRITE\$(1)="<fテ●●tf<":DEFINTA-Z:X=</pre> 118:X1(Ø)=24:X1(1)=24:J=Ø:W=85:OPEN"GRP: "AS#1:LINE(4,8)-(244,176),2,B:LINE(124,1 ØØ)-(124,172),15:N=9:M1=5:ONSPRITEGOSUB8 M=118:DRAW"BM2Ø,20":PRINT#1,L;":";K $Q = \emptyset : FORI = \emptyset TO1 : X1(I) = X1(I) + (1 + STRIG(I) *$ 2)*4:X1(I)=X1(I)+((X1(I)>110)-(X1(I)<9))*4:NEXT:PUTSPRITE1,(X+X1(Ø),16Ø),5,Ø:PUT SPRITE2, (X-X1(1), 160), 6, 0:M2=M1:N=N-J4 J=J-1:M=M+M1:IFM<8THENF=1+(M>8)*2ELSEI FM>228THENF=1+(M>228)*2ELSEIFN>84ANDM>10 4ANDM<132THENF=1+(M<118)*2ELSEQ=1 IFQ=ØTHENM1=F*ABS(M1)ELSEIFN>176THEN7 PUTSPRITEØ, (M, N), 9, 1: SPRITEON: GOTO3 SPRITEOFF: $K = K - (M < 118) : L = L - (M > 118) : J = \emptyset$: N=10:M1=SGN((M>120)*2+1)*5:PLAY"S9M3000C ":LINE(30,20)-(210,60),1,BF:IFK=9EQVL=9T HEN2ELSE: DRAW"BM20,20": PRINT#1,L;":";K:W =W+((L=9)-(K=9))*50:PSET(W,90):PRINT#1, WIN":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RUN 8 SPRITEOFF:F=1+(M<116)*2:J=RND(1)*1Ø+6: H=-(M<118):S=STICK(H):PLAY"S4M2000B":M1= ((S=7)-(S=3))*(RND(1)*4+5):RETURN

RAM8K MSX MSX 2

游び方は40ページにあります



これが私だ! 名前:大沢元 春:16才。好きな歌手:酒井 法子、渡辺美奈代。好きなこ とば:宇宙企画、フェアリー テール、ハード。好きな花 タンポポ、ちゅうりつぶ。尊 敬する人:村西透、黒木香。 好きな歌:キャンディキャン ディ。趣味:リカちゃん人形。 性格:変態。好きな女の子の : ロリコンぽい女の子。 生所:埼玉県大宮市土呂。最 **後にこれを読んでいる、佐藤** くん! 私のことを「ばかじ やない?」といいたそうな目 てみるのはやめてください。 それでは本当に最後のひとこ と、宮尾くんににている大越 くん、また載つたよ~ん!

変数の意味

■スプライト座標

X……左右プレイヤーのX座標 算出用118が入る) ⇒ X+X (O)、X-X(1)として表示 X1(n) ……左右プレイヤー のX座標増分(n←1=右プレ イヤー、n←2=左プレイヤー) M、N······球の座標 M1 ·······球のX座標増分 M2······] 回まえのX座標増分 (M1の値保存用) J……球のY座標増分

■その他の変数

F······球反転用フラグ H……ジョイスティック番号 (スティック入力用) Ⅰ ……ループ用(トリガー入力 に使用)

K、L ······得点

S······スティック入力用 W……メッセージの表示×座標

プログラム解説

1初期設定

●初期設定●スプライトパター ン定義(プレイヤー、球)●変数 初期設定●画面表示●スプライ ト衝突時の割りこみ先指定

2得点表示

●変数初期設定●得点表示

3プレイヤー表示

●プレイヤーのX座標移動(ト リガー入力)●プレイヤー表示

4球移動

●球移動●球移動処理



5球座標判定

●球が床に落ちたかの判定

6 球表示

●球表示●スプライト衝突時の 割りこみ許可

プゲームオーバー

■スプライト衝突時の割りこみ

禁止●得点計算●効果音●得点

消去●1プレイごとの判定処理

●得点表示●メッセージ表示● リプレイ処理

8割りこみ

●スプライト衝突時の割りこみ 禁止●球のY座標増分算出●ジ ョイスティック番号算出(どち らのプレイヤーのスティック入 力を受け付けるかを判定する)

●スティック入力処理●効果音



ŏ

い合わ



うまと

10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1, 1:DEFINTA-Z:DIMB(2,8):DEFUSR=105:A=USR(0):READA\$:FORI=0TO47:VPOKE14351+I,VAL("&H "+MID\$(A\$, I*2+1,2)):NEXT:FORI=0T029 20 READA\$,B\$:FORJ=0TO7:VPOKEVAL("&H"+A\$) *8+J, VAL("&H"+MID\$(B\$, J*2+1,2)):NEXTJ, I: FORI = ØTO4: READD: VPOKE8204+I, D: NEXT 30 FORI=0TO2:READA\$,B\$:K\$(I)=A\$+CHR\$(29) +CHR\$(29)+CHR\$(31)+B\$:NEXT:E\$=CHR\$(27) 40 FORI=0T026:PUTSPRITEI, (72+(IMOD3)*16, 23+(I\(\frac{1}{4}\)3)\(\frac{1}{6}\)),1,0:NEXT:LOCATE8,2:PRINT"pq qqqqqr";:FORI=0TO17:PRINTSPC(24)"sdddddd t";:NEXT:PRINTE\$"Y5(uvvvvvw":FORI=ØTO8 50 A=IMOD3:B=I\(\frac{1}{3}\):X=9+A\(\frac{1}{2}\):LOCATEX\(\frac{3}{3}\)+B\(\frac{1}{2}\):P RINTK\$(2):LOCATEX,15+B*2:PRINTK\$(1) 60 B(A,B)=2:B(A,B+3)=0:B(A,B+6)=1:NEXT:L OCATE18,2:PRINT" state "E\$"Y#4xz7" j" 70 PRINTE\$"Y52♥ ♣ ♦":PLAY"TSM500007C32 B4","TSO7D32F4":FORI=@TO15@@:NEXT:S=1 80 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN120ELSEK=(STIC K(Ø)+STICK(1))MOD4:IFK=3THENBEEP:GOTO100 ELSEIFKTHENFORI=0T0500:NEXTELSE80 90 PLAY"S15M30008C32":S=SMOD2+1:PRINTE\$" Y#4"MID\$("xzyz",S*2-1,2):GOTO80 100 A=8204:B=A+1:V=VPEEK(A):VPOKEA, VPEEK (B): VPOKEB, V: FORI = ØTO29: A=77Ø+I: B=861-I: C=VPEEK(A):GOSUB430:C=VPEEK(B):VPOKEB,D 110 GOSUB430: VPOKEA, D: NEXT: GOTO80 120 PLAY"SM9000L803A0DA05D2", "SL80R16CGO 5CG2":PRINTE\$"Y*4) 130 FORI = 0TO5000:NEXT:PRINTE\$"Y*4z{7"; CX=0:CY=6:ONS-1GOTO250 150 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0GOTO200 160 IFB(CX,CY)<>1THEN200ELSEPUTSPRITE27, ,0:IFB(CX,CY-1)=0THENI=CY-1:GOTO210 170 H=0:FORI=CY-1TOCY-4STEP-1:IFI>-1THEN P=B(CX,I):H=H+(P=1)*3-(P=2):IFP=ØTHENIFH >0THEN210ELSEELSENEXT 180 K=STICK(0)+STICK(1):ONK+1GOTO150:CX= CX+(CX>ØANDK>5)-(CX<2ANDK>1ANDK<5) 190 CY=CY+(CY>1AND(K<30RK=8))-(CY<8AND(K >3ANDK<7)):SOUNDØ,Ø:SOUND1,Ø:SOUND7,56:S OUND8,16:SOUND12,10:SOUND13,0 200 PUTSPRITE27, (72+CX*16,23+CY*16),3,1: FORI = ØTO3ØØ:NEXT:GOTO18Ø 210 JX=9+CX*2:LOCATEJX,3+CY*2:PRINTK\$(0) :LOCATEJX,3+I*2:PRINTK\$(1):GOSUB4ØØ 220 FORJ=0T0200:NEXT:B(CX,CY)=0:B(CX,I)= 1:FORI=ØTO8:IFB(IMOD3,I¥3)<>1THEN25ØELSE NEXT: PRINTES"Y*4)57" j":GOTO240 230 PRINTES"Y*4 THT" #" 240 PRINTES"Y)2% TEOUND7,56:PLAY"SM20 00005LED8E8GOGA1","OLSF2D2E1":FORI=0T040 ØØ:NEXT:PRINTE\$"Y/2 · ○ • · ":FORI=ØTO1:I= PLAY(0)-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:GOTO40 250 PRINTES"Y)210 "ES"Y*4z{7"}" 260 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3:H=0 :IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO290 270 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):I FP=1THENIFHMOD2=1THENJ=MY+1:GOTO33ØELSEN

*RAM8K

MSX MSX 2

遊び方は41ページにあります



by 川本健ニ 3つめ必勝法を

MSXは3つの必勝法を持っています。 とくに人間側が後手を選択したときは、 かなり強いと思います。ところで、この プログラムには使っていない漢字が1つ 紛れこんでいます。BreakしてGRA PH+?を押してみてください。 先月号 の「MAZE BATTLE」をまだ打ち こんでいない人は、放課後、D工大の4301 コンピュータ第3演習室にくればテーフ を貸してあげます。

280 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3:IFB $(MX,MY) = 2ANDB(MX,MY+1) = \emptyset ANDB(MX,MY+2) = 1T$ HENJ=MY+1:GOTO33ØELSENEXT 290 FORI=23TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I¥3 300 IFB(MX,MY)=2ANDB(MX,MY+1)=0THENJ=MY+ 1:GOTO33ØELSENEXT 310 FORI=20TO0STEP-1:MX=IMOD3:MY=I\(\frac{1}{2}\)3:H=0 :IFB(MX,MY)<>2THENNEXT:GOTO420 320 FORJ=MY+1TOMY+4:IFJ<9THENP=B(MX,J):H =H+(P=2)*3-(P=1):IFP=ØTHENIFH>ØTHEN33ØEL SENEXTIELSENEXTJ, IELSENEXTI: GOTO420 330 JX=9+MX*2:FORI=0TO4:LOCATEJX,3+MY*2: PRINTK\$((IMOD2)*2):FORK=ØTO1ØØ:NEXTK,I 340 LOCATEJX,3+J*2:PRINTK\$(2):GOSUB400:B (MX,MY)=0:B(MX,J)=2:FORI=18T026:IFB(IMOD 3, I¥3)=2THENNEXT:GOTO23Ø 350 FORI=3T026:MX=IMOD3:MY=I¥3:H=0 360 IFB(MX,MY)<>1THEN390 370 IFB(MX,MY)=1ANDB(MX,MY-1)=0THEN140 380 FORJ=MY-1TOMY-4STEP-1:IFJ>0THENP=B(M X,J):H=H+(P=1)*3-(P=2):IFP=ØTHENIFH>ØTHE N14ØELSEELSENEXT 390 NEXTI:SOUND7,56:PLAY"SM300005C8","SO B-8": FORI = ØTO1ØØØ: NEXT: GOTO25Ø 400 SOUND6,11:SOUND7,7:PLAY"SMM1500C16" "E\$"Y+4 410 PRINTES"Y)2 420 SOUND7,56:PLAY"SM300005E8","S05G8":G OSUB410:FORI=0TO1000:NEXT:GOTO350 430 D=0:FORJ=0TO7:D=D*2:D=D+CMOD2:C=C/2: NEXT: RETURN 440 DATA FF01010101010101010101010101010 1FFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0C0FFFF00FEFE0 606060606060606060606FEFE 450 DATA 60, FFFFFEFEF6F6C0F6, 61, FFFFFFFF 1FFF07DF,62,EEDCFFFCF3FFFFFF,63,EFB77FFF FFFFFFF,64,FFFFFFFFFFFFFF 460 DATA 68, FFFFF8F7FFFFFFF, 69, FFFF3FDF DFDFBF7F,6A,FDFBF7FFFFFFFFF,6B,BFBFBFDF FFFFFFF,70,00003F3F3F3F3F3E 470 DATA 71,0000FFFFFFFFFF00,72,0000F8F8 F8F8F8F8,73,3E3E3E3E3E3E3E3E,74,F8F8F8F8 F8F8F8F8,75,3F3F3F3F3F000000 480 DATA 76, FFFFFFFFFF0000000, 77, F8F8F8F8 F8000000,78,507C9010FE284887,79,2852CC7F



EXTIELSEH=H+1-P*3:NEXTJ, IELSENEXTI

D2645A61,7A,0478107C10FE1020

はじめてのディスクドライフほか記事満載。定価780円 4月号のファ ンダム掲載の46本と月刊

490 DATA 7B,047854FE54BA547C,7C,20C444E8 48EACA5D,7D,0AEEBFE4BFE5A932,7E,1C247E22

3E223E12,80,107A14FE285C8438

500 DATA 81,7E507C507F81A92A,82,7E9455FE 53525291,83,052164C645444438,84,2649A244 EA71C442,85,7C447C407E82B234,161,166

510 DATA 161,241,241,dd,dd, a,bc,hi,jk

変数の意味

■スプライト座標

CX、CY……カーソルの座標 (盤面の位置としても使用され る) ⇒それぞれ×16+72、×16+ 23して表示

■テキスト座標

行510の「、」はSHIFT+「@」で打ちこめます

X······コマのX座標(ゲーム画 面作成時に使用)

JX……コマのX座標(ゲーム 中に使用)

MX、MY······盤面の状態検索 位置

■その他の変数

AS、BS……データ読みこみ用 A、B、C、D、V……コマ反転用 B(n,m)……盤面の状態(0= 何もない、1=プレイヤーのコ マ、2=コンピュータのコマ) E\$ ……エスケープシーケンス 用(CHR\$(27)が入る) H……コマ移動判定カウント 1、J……ループ用 K……スティック入力用/ルー

K\$(n)……コマのキャラクタ S……先手後手判定フラグ P……コマの判定用

プログラム解説

10~20 初期設定、スプライト パターン定義、キャラクタパタ 一ン定義、キャラクタの色設定 30~70 変数初期設定、ゲーム 画面作成

80~110 ゲームスタート判定 (トリガー入力)、コマ反転、先 手後手選択判定処理(スティッ ク入力)

120 ゲームスタート

130 効果音

140~210 プレイヤー側の処理 ルーチン

140 メッセージ表示

150 コマ移動判定(トリガ 一入力)

160 コマ移動処理1(動か すコマの前の座標に何もな いとき)

170 コマ移動処理2(動か すコマの前の座標にコマが あるとき)

180~190 カーソル移動処 理(スティック入力処理)、効

200 カーソル表示 210 コマ表示

220~240 勝利判定処理1(ブ レイヤーが勝ったか)、リプレイ 処理

250~320 コンピュータ側の処 理ルーチン

250 メッセージ表示

260~280 移動するコマ決 定処理

290~300 コマ移動処理1 (動かすコマの前の座標に何 もないとき)

310~320 コマ移動処理2 (動かすコマの前にコマがあ るとき)

330~340 コマ表示、勝利判定 2(コンピュータが勝ったか)

350~390 プレイヤーのパス判 定処理、効果音

400 コマを打つ音

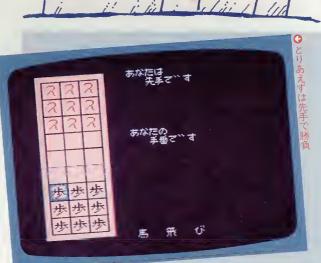
410 空白表示サブルーチン (「手番です」の表示を、手番がか わるごとに1回消す)

420 コンピュータのパス処理、 効果音

430 コマの反転サブルーチン 440 スプライトデータ(行10で 読みこみ)

450~500 キャラクタパターン、 キャラクタの色データ(行20で 読みこみ)

510 キャラクタの色データ、コ マ表示用データ(行20で前半の 色データ読みこみ、行30で後半 のコマ表示用データ読みこみ)



6月号からプログラムが変わりました。使

当選者●5月号ソフトブレゼント当選者②/「ワールドゴルフⅡ」=〈北海道〉高嶋豊〈群馬県〉鈴木広志〈長野県〉戸谷貴之〈福岡県〉池上康徳〈宮崎県〉高橋哲也/ 『カサブランカに愛を」=〈福島県〉樋口宏典〈大阪府〉多原康史〈福岡県〉和才裕己・宮本和重〈鹿児島県〉長崎毅/「殺人俱楽部」=〈千葉県〉灰塚奈穂美〈山口県〉浜 田尚史〈佐賀県〉林田辰也〈長崎県〉山田雄一〈熊本県〉三ケ尻一郎⇒

テクノポリス

の で 徳間書店



ダイアモンド・ダスト

RAM32K

MSX MSX 2

遊び方は40ページにあります

BY EMGVT-HALT 9918



レベル2か

EMGVT-HALT.9918である。 このゲームはレベル2が平均である。 「弾はうてないの?」というかぶれの 人たち、もうちょつと待ちなさい。 現在制作中である。その名も「SU PER DIAMOND DUST (25 こら、こけるな!)えー、リストの流 用はできないので、そのつもりで。 これからもわたしは出現すると思う ので、以後お見知りおきを。協力ひ るた・こばやし、あどばいすTPM. CO氏でお送りいたしました。でわ でわ、また見てね/ でした。

18 CLS:COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH28:K EYOFF:LOCATE6,3:PRINT"[3"17EJL".9"3L]":A =USR1(0):VPOKE6144+16,&H30:VPOKE&H90*8,1 :A\$=CHR\$(&H90)+CHR\$(27):LOCATE5,10:INPUT "レヘ*ルは いくつ(0-10)";L:VPOKE8208,&H49:CLS 19 FORI=0T063: VPOKEI+&H3800, VAL ("&H"+MID \$("03062D5F5CDBE2EBECE1EBE86F68703C80C06 8F474B68EAE6EØEAEAEECAC187ØØ1ØF3B3E5B7FF DD7BE6D506B3C340F00C0F0F4EAFCBAC9A943092 262964818E0", I+I+1,2)):NEXT 20 LOCATERND(1)*28,1:PRINTA\$"L";:FORI=0T OL:A=USR(0):IFPEEK(&HC1EB)=0THENNEXT:GOT 020

21 LOCATE9, 10: PRINT"GAME OVER": SOUND7, 24 7:PLAY"SM30000T200C1.":SOUND6,255:FORI=0 TO1:I=-(STRIG(Ø)ORSTRIG(1)):NEXT:GOTO18

▶リストを打ちこむときの重要注意

DATA 2159C1115DC1010400EDB021E3C13600 23360023360023360023360023360023,07E7

DATA 36002161C1012F10712336FF23360423 360E2379C62F4F10EF061021A1C1CD48,09D3 DATA C1E6033C7723CD48C1E6037723232310 EDAF32EBC1AFCDD500FE032806FE0728,0E56 DATA 09180C215EC134341805215EC1353506

DATA 48C1E6033CDD7740CD48C1E6033D3DDD

DATA 00DD8640DD7700DD23DD23DD2310C606

DATA 3CDD7740CD48C1E6033D3DDD7741CD48

DATA DD7700DD23DD23DD2310C6215DC11100

DATA 1A8112FEØAØEØ02Ø04ØEØ1AF12C63ØCD

08DD2161C1DD7E00DD8640FE8F381ACD,0BA4

7741CD48C1DD7701AFDD7700DD23DD7E,1019

08DD7E00DD8640FEBF381ACD48C1E603,0EA7

C1DD7701AFDD7700DD23DD7E00DD9640,0FDA

1B014400CD5C00010A0721111811E3C1,0A14

4D002B1310EA06102161C1CD21C110FB,0A12

5EC1D608BE300AC610BE38053E0132E8,0C6B DATA C1232323C92318F9C5ED4BE1C1ED5F81 804847ED43E1C1C1C9A078000F0000000,0F25

10 DATA C93A5DC1D608BE301CC610BE3817233A

16 DATA 0055AA00000000000000000000FF0100FF FF03FEFFFF0401FFFF0101FFFF0100FF,0BFF

17 PRINT"WAIT": DEFINTA-Z: CLEAR999, & HBFFF

:FORI=0TO15:E=0:READD\$:FORJ=0TO31:C=VAL("&H"+MID\$(D\$,J+J+1,2)):POKE &HC000+I*32+

J.C:E=E+C:NEXTJ:READD\$:IFE<>VAL("&H"+D\$)

THENCLS:LOCATE10,10:PRINT"DATA error in"

; I+1: ENDELSE: NEXTI: DEFUSR=&HC055: DEFUSR1

ます、打ちおわったらいったんセーブしてから

このプログラムは一部マシン語を使用してい RUNしてください。また、RUNさせるとマ シン語データのチェックが行われ、マシン語デ ータが間違っているとエラーメッセージを表示 し、プログラムが停止するようになっています。

変数の意味

= & H C Ø Ø Ø

A······USR関数呼び出し用 A\$ ·······星表示

C、E······データチェック用



□\$……マシン語読みこみ 1、 J……ループ用 | ・・・・・レベル

プログラム解説

1~16 マシン語データ(行17で 読みこみ)

17 マシン語読みこみ、ユーザ 一定義関数定義

18 レベル設定

19 スプライトパターン定義

20 いんせき表示、いんせき衝 突判定、スコア計算

21 ゲームオーバー処理

■マシン語解説

8HC000-8HC054 ワークエリア初期化(USR1) &HCØ55~&HCØEA 自機、いんせき移動

自機、いんせき表示 8HCØF7~8HC115 スコア計算、表示 &HC116~&HC158 いんせき衝突判定、ゲームオー バー処理

6月号からプログラムが変わりました。使 い方は46ページを見てください。

1> 16	2>121	3>153	4>183
5> 3	6>191	7>224	8>159
9>252	10> 93	11>215	12>208
13>208	14>208	15>208	16> 91
17> 56	18>134	19> 44	20> 77
21>253			



当選者 ●5月号ソフトプレゼント当選者③。「マンハッタン・レクイエム」= 〈北海道〉高木博昭〈神奈川県〉金本吉雅〈大阪府〉森谷健司〈兵庫県〉橋本和己〈熊本県〉 福田九/「ガンダーラ」=〈群馬県〉内田誠〈神奈川県〉吉田靖慈〈長野県〉藤森令司〈三重県〉石田誠・小野―弘/「マース」=〈北海道〉飯田幸太郎・江本洋介〈群馬県〉 並河英史〈愛知県〉三村和樹〈鳥取県〉瀧本昇⇒



RAM16K

遊び方は42ページにあります

10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DIMX1 (8), Y1(8): KEYOFF: LOCATE10, 12: PRINT" WAIT A MINUTE": FORI = 384T0976: A=VPEEK(I): VPOKE I, AOR(A/2)OR(A/4):NEXT

20 VPOKE8210,&H41: VPOKE8198,&HD1: VPOKE81 99, &HD1: FORI = 8200TO8207: VPOKEI, &HA1+128* (I>8203):NEXT

30 FORI = 0TO55: VPOKE1144+I, VAL ("&h"+MID\$(70F1F3F7F00FFFFFFFFFFFFFB00FDFBF7EFDFBF7 FØØFCF8FØEØCØ8ØØØØØFFE8D18B17FFFF",2*I+1 ,2)):NEXT

40 FORI = 0T055: A=-255*(((I-1)/9)=(INT((I-1)/9))): VPOKE1416+I,A: NEXT

50 FORJ=0TO3:A\$="":READB\$:FORI=0TO31:A\$= A\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(B\$, I*2+1,2))):NEXT :SPRITE\$(J) = A\$:NEXT

60 FORI = 0TO8: READX1(I), Y1(I): NEXT

70 CLS:RESTORE500:FORI=0TO6:READA\$:LOCAT E18,15+I:PRINTAS:NEXT

80 O=0:W=3:LOCATE12,1:PRINT"-KEIMMER-"

90 -start! 100 B\$="":A\$="":O=O+1:READA\$:IFA\$="end"T

HEN410

110 SOUND7,60:PLAY"T127S1M5000003L3GL16A BL4AO4DL3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L 3CO3L8AL2B","T127V13O2L3GL16ABL4AO3DL3CO 2L16BAL4BG03L3C02L16BAL4BG03L3C02L8AL2B" 120 G=0:LOCATE7,19:PRINTUSING"Stage##";0 :LOCATE8,21:PRINTUSING"Left##";W-1

130 FORI = 0T07: H = 0: B\$ = RIGHT\$ ("0000000"+BI N\$(VAL("&h"+MID\$(A\$,1+I*2,2))),8):FORJ=0 TO7:LOCATE12-I+J*2,6+I:IFMID\$(B\$,J+1,1)= "1"THENG=G+1:IFH=ØTHENPRINT" \$U":H=1:GOTO 150 ELSEPRINT"วัน":GOTO 150

140 IF H=ØTHENPRINT" "ELSEPRINT"え ":H=Ø 150 NEXT: IFH=1THENLOCATE28-I,6+I:PRINT"

160 NEXT

170 FORI=0TO7:H=0:B\$=RIGHT\$("0000000"+BI N\$(VAL("&h"+MID\$(A\$,17+I*2,2))),8):FORJ= ØTO7:LOCATE13-I+J*2,6+I:IFMID\$(B\$,J+1,1) ="1"THENPRINT" &":G=G-1

180 NEXTJ, I:FORI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT

190 X=100:Y=37:P=156:Q=93

200

210 enemy move

220 IFX=PANDY=QTHEN350

230 D=R:R=INT(RND(1)*4):IFABS(R-D)=2THEN R = D

240 P1=16*(R=3)-16*(R=1)+8*(R=2)-8*(R=0) $:Q1=8*(R=\emptyset)-8*(R=2):IF P+P1>249-(Q+Q1) O$ R P+P1<137-(Q+Q1) OR Q+Q1>93 OR Q+Q1<37 THENP1=-P1:Q1=-Q1:R=R+2*(R>1)-2*(R<2)

250 P2=P1/7:Q2=Q1/7

260 -player move

270 IFG=0THEN390ELSEIFVPEEK(&H1800+(X+4)

/8+(Y+11)*4)=32THEN360

280 S=STICK(0):IFS=0THEN300

290 A=&H1800+(X+4)/8+(Y+11)*4:IFVPEEK(A) =146THENL=VPEEK(A-1):N=VPEEK(A+1):VPOKE(

A-1),(32-(L=147)*116):VPOKE(A),32:VPOKE(



私は、高3で、国立大学に行こう と思っているんですが、本当は、 すぐにもパソコンのほうに進み たいのですよ。ちぜらん様のよ うに、MSX·FANのほうで働 きたいと思う17の心です。何で もするし、よく働く私です。

A+1),(32-(N=147)*113):G=G-1:SOUND7,62:SO UND1,9:SOUND8,16:SOUND12,64:SOUND13,3 300 Y3=0:J=9:GOSUB330:GOSUB320:GOTO220

310 sub

PUTSPRITEØ,(X,Y),5,0:PUTSPRITE1,(P-1 ,Q+2),2,3:PUTSPRITE2,(X,Y),7,1:RETURN

330 X2=X1(S)/7:Y2=Y1(S)/7:FORI=1T06:Y3=Y 3+J:J=J-3:PUTSPRITEØ,(X+X2*I,Y+Y2*I-Y3), 5,0:PUTSPRITE2,(X+X2*I,Y+Y2*I),7,1:PUTSP RITE1,(P+P2*I-1,Q+Q2*I+2),2,(2-(INT(I/2) =(I/2)):NEXT:X=X+X1(S):Y=Y+Y1(S):P=P+P1:Q=Q+Q1:RETURN

340 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,200):NEXT:FO RI=@TO7:LOCATE12-I,6+I:PRINTSPC(17):NEXT :RETURN

350 -miss

360 SOUND7,44:SOUND3,13:SOUND9,16:SOUND1 3,9:SOUND12,127:SOUND6,20:Y3=0:J=18:S=0: GOSUB 330:W=W-1:FORI=ØTO99:NEXT:GOSUB340 :IFW>ØTHEN12Ø

370 SOUND7,60:PLAY"T127S0M2000004L16CDFL 3FL4EDL16EDL2E","T127V13O3L16CDEL3FL4EDL 16EDL2E":FORI=ØTO1: I=-(PLAY(Ø)=Ø):NEXT 380 LOCATE12,9:PRINT"GAME OVER":FORI=0TO

1:I=-STRIG(0):NEXT:LOCATE12,9:PRINTSPC(9):IFSTICK(0)=5THENW=3:GOTO120ELSE70

390 '--clear!

400 GOSUB340:FORI=23TO2STEP-1:LOCATEI,8: PRINT"STAGE";0;" ":LOCATEI,9:PRINT"CLEAR ":NEXT:LOCATE2,8:PRINTSPC(9):LOCATE2,9 :PRINTSPC(6):GOTO100

410 -all clear

420 SOUND7,60:PLAY"T127S1M5000004L3C03L1 6BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGO4L3CO3L16BAL4BGL 3AL8GR64L3G","V13T12703L3C02L16BAL4BG03L 3CO2L16BAL4BGO3L3CO2L16BAL4BGL3AL8GR64L3

430 CLS:FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT" &U え":LOCATE3+H*4,9:PRINT"あいえ":NEXT:X=60:Y= 45:P=0:Q=200:P1=0:P2=0:Q1=0:Q2=0

440 FORH=1TO5:LOCATE3+H*4,7:PRINT"\$";MID ALL ",H,1);"%":Y3=0:J=9:S=5:GOSUB330 :GOSUB320:LOCATE3+H*4,9:PRINT" ";MID\$("C LEAR", H, 1); "%": Y3=0: J=9:S=2:GOSUB330:GOS UB320:NEXT



当選者 ●5月号ソフトプレゼント当選者④/「ソイド」=〈東京都〉森田智勝〈京都府〉尾松剛〈和歌山県〉七野雅秀〈岡山県〉村上卓也〈熊本県〉隈誠一郎 「ファミク ル・パロディック」=〈宮城県〉吉田勝信(東京都〉藤島伸一〈愛知県〉伊庭野聡〈京都府〉森正行〈大阪府〉宮本淳史 「王子ピンピン物語」=〈千葉県〉増田治久〈東京 都〉澤田彰〈愛知県〉瀧章禎・山田耕司〈鹿児島県〉山本浩市→

57

ージへ続く

舜

```
450 LOCATE 15,11:PRINT"SEE YOU AGAIN!":L
OCATE10,3:PRINT"THANKS TO YOUR PLAY":FOR
H=ØTO1:J=9:Y3=Ø:S=Ø:GOSUB33Ø:GOSUB32Ø:H=
-STRIG(Ø):NEXT:CLS:GOSUB34Ø:GOTO7Ø
460
                    -data
470 DATA"01030F3F7A2A1F1F3E3D131F3F7F3F0
F86@CD8F@F@F@A@7@D@D@D8C8ECE6FCF@","@@@@
0000000000000000000000053F7F1F0000000000000
ØØØØØØØØØØØFCFFFF8"
480 DATA"00000000000000344A499402020419A6
400000000000000000868933C40402814E30","0000
00000000011915126080844A2A31000000000000
8C525224Ø4Ø7Ø136488Ø"
490 DATA0,0,0,-16,32,-16,40,-8,24,8,0,16
,-32,16,-40,8,-24,-8
500 DATA "
               あいえ あいえ ","
                                     あいえ"
                            あいえ |
     キカオッウイア
               ","あいえ
                        | あいえ
                                    あいき ま
                Control"
いえ
510 '-
                  stagedata
520 DATA"80200E0A0E104000000000000000000000
```

変数の意味

■スプライト座標

X、Y……ケイマーの座標 X1(S)、Y1(S)……ケイマ ーの座標増分(移動しようとす る床までの距離)

X2、Y2……ケイマーのジャンプ時の座標増分(ケイマーの 座標増分の7分の1)

Y3……ケイマーのジャンプしたときのY座標増分(ジャンプの高さ)

P、Q……ウニラの座標⇒それぞれー1、+2して表示 P1、Q1……ウニラの座標増分 P2、Q2……ウニラの移動時の座標増分(ウニラの座標増分

■その他の変数

の7分の1)

A······汎用(VRAMのアドレスなどに使用される)

A\$、B\$……データ読みこみ (パターン定義、ゲーム画面作成 などにも使用される)

□、R·······ウニラの座標増分決定用

G……床の数

H·····ループ/画面表示用

1……ループ用

」……ループ用/ケイマーのジャンプカウンタ

L、N······指定された座標上の キャラクタコード

□……ラウンド数

S……スティック入力用 W……ケイマーの数

プログラム解説

10 初期設定、太文字処理

20 キャラクタの色設定

30~40 キャラクタパターン定 義

50 スプライトパターン定義

60~80 変数初期設定、タイト

ル、キー操作表示

90 REM文

100~190 ゲーム画面表示

100 ステージデータ読み こみ、オールクリア判定

110 効果音

120 ステージ数、ケイマーの数表示

130~160 ステージ表示 1 (普通の床)

170~180 ステージ表示2 (マークのある床)

190 変数初期設定

200~210 REM文

220 ケイマーとウニラの接触 判定※この行をREM文にすればケイマーとウニラが接触してもミスにならず純粋なパズルゲームとして遊ぶことができるようになる

230~250 ウニラ移動

260 REM文

270 ステージクリア判定、ミス

判定

280~290 床消去判定処理

300 キャラクタ(ケイマー、ケ

イマーの影、ウニラ)表示サブル ーチンへ飛ぶ

620 DATA"end"

310 REM文

320 キャラクタ表示サブルー チン1(停止時)

330 キャラクタ表示サブルー チン2(ジャンプ時)

340 ゲーム画面消去サブルーチン

350 REM文

360 ミス処理、ゲームオーバー

判定

370 効果音

380 ゲームオーバー処理

390 REM文

400 ステージクリア処理

410 REM文

420 効果音

430~450 オールクリア処理

460 REM文

-KEIMNER-

◆ステージーはクリアも同然

470~480 スプライトパターン データ(行50で読みこみ)

490 ケイマーの座標増分用データ(行品で読みこみ)

500 キー操作表示用データ(行 70で読みこみ)

510 REM文

520~620 ステージデータ(行

100で読みこみ)

新プログラム確認用データ 6月号からプログラムが変わりました。使 い方は46ページを見てください。

10> 85	20> 62	30>163	40>213
50>204	60> 6	70> 1	80>188
90> 70	100>218	110>193	120>185
130> 82	140> 35	150>220	160> 12
170> 83	180>113	190> 20	200> 95
210> 12	220> 43	230>227	240> 16
250>117	260> 76	270>198	280>121
290> 71	300>211	310> 84	320> 63
330>139	340> 24	350> 38	360>108
370> 65	380> 28	390>124	400>216
410> 16	420>253	430> 46	440> 28
450>128	460>158	470> 6	480> 63
490>133	500>216	510>125	520>161
530> 12	540> 68	550> 96	560> 61
570> 36	580>110	590> 20	600>165
610>158	620>108		



●5月号ソフトプレゼント当選者⑥/「井田洋介名人の実戦麻雀」=〈出版道〉増野久人〈静岡県〉村上裕和〈愛知県〉橋詰新一〈和歌山県〉大江慶太〈長崎県〉佐 藤貴雄、「抜忍伝説」=〈千葉県)中島啓之〈埼玉県〉大野たかし、大阪府〉塚原久史〈福岡県〉中村伸一〈佐賀県・松延俊樹」、「テスタメント」=〈東京都〉久保田浩明 〈静岡県〉佐藤洋一〈和歌山県〉山片弘之〈山口県〉園田隆二〈福岡県〉中井美菜子

本と月刊

テクノポリス

定価780円

円。徳間書店の4本を収



y Many M

RAM32K MSX MSX 2 遊び方は43ページは

20 CLEAR 500, & HCFFF: DEFINT A-Z: COLOR 10, 1,1:SCREEN 1,2,0:WIDTH 32:KEY OFF:DEFUSR =&HDØ3E:DEFUSR1=&HDØ12:DEFUSR2=&HDØØØ 30 A\$="T200S0M5000L8":PLAY A\$,A\$,A\$:FOR I=0TO4:FOR J=0TO55+(0<I)*48:VPOKE 1472+I *64+J, VAL("&H"+MID\$("001E2E5E5E5C5A00000 ØFFFFØØFFØØØØØØØ78747E7E3E5EØØ2C2C2C2C2C2 C2C2C005A5C5E5E2E1E000005E3E7E7A047800003 C7E7E7E7E3C",1+J*2-96*(Ø(I),2)):NEXTJ,I 40 FOR I=1 TO 53: VPOKE 14341+I, ASC(MID\$(מקף seepagad duun jadadadadadackar. ppppppppppppPP0",I))+144 AND 255:NEXT 50 FOR I=1 TO 6: VPOKE 8212+I+(I<3)*15, VA L("&H"+MID\$("88E85F",I,1)+"1"):NEXT 60 'SETTING MACHINE LANGUAGE ●●●●●●●●

70 FOR I=0 TO 22:E=0:READ A\$:FOR J=0 TO 31:C=VAL("&H"+MID\$(A\$,J*2+1,2)):POKE &HD 000+I*32+J,C:E=E+C:NEXT J:READ A\$:IF VAL("&H"+A\$) THEN SCREEN 1:PRINT "DATA e rror in "; I*10+80: END ELSE NEXTI: U=USR2(Ø):POKE &HFBBØ,1

2100042BCD4A00470FB0CD4D007DB420 F2C92100D3060036002310FB06202E80,09C5 90 DATA 36D1232378FE1E380C3600233E209007 C607771805360423360F2310E3C9CD72,0994 DATA D001800011001B2180D4CD5C002A02D 47DA7C83A18D4B4C8Ø6Ø37832F8F73DC5,ØD4D 110 DATA CDD800C1A7C010F22A00D47CB528CF2 B18F9DD2100D3FD2180D40620C5DD7E00,0FBA 120 DATA A7CA71D2FE0428353DDDE5CDD500DDE 14F060279FE03200CDD7E013CFEEC2012,0F23 130 DATA 3E04180EFE072010DD7E013DFE03200 23EEBDD7701FD770110D9C371D2DD6601,0C7F DATA DD6E02DD4603DD4E04DD5605DD5E067

AFE1038107D816F7BC6105F9238145F7C,0CC1

150 DATA 8067180E7C80677B825FD61038045F7 D816F7CFEFF20050601CD80D2FEA62009,0D4B 160 DATA 06FFCD80D2AF3203D47DA720050E01C D80D2FEEF20050EFFCD80D2DD7401DD75,1035 170 DATA 02FD7400FD7501DD7003DD7104DD720 5DD73067C0EFFFE4A3868FE503006783D,0DDC 180 DATA 2060180A0E01FE553058783C2054210 0D306037E23A7280DDD7E02965F3002ED,099F 190 DATA 44FE0A38081107001910E81835DD710 37BC6095F16002105D4193E011E00CD93,08E2 200 DATA 003E0DCD93003E071E3ECD93007E060 1CB7F280406FFED44DD7004DD7705DD36,0B9A 210 DATA 0600DD7E01DD860357DD7E02DD86045 FCD98D2A7CA71D242DD5601CD98D25047,0F71 220 DATA A7C4DDD14BDD5E02CD98D2594FA7C4E 8D14FB0201ECDDDD1CDE8D11816DD7E04,126F 230 DATA 3CEE023DDD7704C9DD7E033CEE023DD D7703C9CD98D2CD4A00FEBE2005CD80D2,0FBF 240 DATA 186FFED8200A3EC0CD4D00CD80D2186

1573E20CD4D003E071E37CD93003E0D1E,0B69

AFEC0283DFEC8200C2A00D4CB3CCB1522,0CFF

60423DD7E017723DD7E027723DD7E0377, DA60

250 DATA 00CD9300DD7E01FE4F30042102D4357

260 DATA 00D4182D2104D47E3426D30707076F3

BY程のチャチャサ リメイクゲームの波に めって作ってみました



どうもありがと。(ワンダーモモの声で)米屋のチ ヤチャチャです。ついにX68Kを手に入れてしま った。「源平討魔伝」や「スペースハリアー」は最高 です。X-BASICは使いにくいです。YUKIでさ んを尊敬しています。編集部にいるみたいですけ どファンダムにでてください。このタイトルも 「LOTLOTLOT」のまねです。このゲームはリ メイクゲームの波にのってブロックくずしタイプ

のを作ってみました。アセンブラを使いはじめたので、だいぶマシン語がらくになりました。今、たこ3を制作中です。幾 多の暴走にもたえて、やっとこさ100画面の広大なマップガスクロールし はじめています。期待してください。

270 DATA 23DD7E043CEE023D7723DD7E0577233 600010400DD09DD09FD09C105C27CD0C9,0C29 280 DATA D53E011E05CD93003E071E3ECD93003 E001E00CD9300D1C9210018C57AC609E6,0B28 290 DATA F80600CB27CB10CB27CB104F09C17BC 608E6F80F0F0F856FCD4A00FEBE3EFFD0,0ED9 300 DATA AFC90000000000000000000000000000000 310 'TITLE DEMO 320 S=1:L=5:POKE &HD418,USR1(1):GOSUB 57 Ø:FOR I=Ø TO 2:FOR J=1 TO 73 330 VPOKE 6210+I*196+32*((J AND3)-(20(J))+J¥4,VAL(MID\$("0111100001001001111100000 01001001000111000000111010001000011000011 101001011",J,1))*(184-I*8)+32:NEXT J,I 340 LOCATE 6,20:PRINT "PUSH [SPC] OR ETR IG] !":FOR I=0 TO 6:POKE &HD318+I,VAL("& H"+MID\$("04A078FF01A", I*2+1,2)):NEXT 350 GOSUB 550:POKE &HD404,3:U=USR(0) 'DRAWING STAGE 370 CLS:SOUND 7,56:A\$="O5CR8CDER8GR8AR8G R806CR8ER8G1": POKE &HD418, USR1(Ø) 380 PLAY A\$,"R64"+A\$: VPOKE &H1B00,208:FO I=0 TO 2:POKE &HD300+I*8,-(I+1)*(I<U): A=160-40*U+I*80 AND 255:POKE &HD301+I*8, A:POKE &HD480+I*4,209+130*(I(U) 390 POKE &HD481+I*4,A:NEXT:GOSUB 570:RES TORE600: FOR I=1 TO S: READ A\$, A: NEXT: LOCA TE0,2:PRINT A\$:FOR I=-7 TO 0:LOCATE1,21+ I:PRINT STRING\$(30,MID\$("999999 9999 リタリタリタリタリ タ ネ リ タタTAKOタ タアタロタアタ ネリリリ タリリEリRリIリセ t ,S*8+I)):NEXT 400 LOCATE 14,1-13*(8<S):PRINT" ":FOR I=0 TO 6:POKE &HD318+I, VAL("&H"+MID\$("0 44F78FF01", I * 2+1,2)): NEXT: FOR I = 0 TO 0:I =PLAY(0):NEXT:GOSUB 550

420 POKE &HD402, A: A=USR(0): VPOKE &H1B00,

208:SOUND 7,56:IF PEEK(&HD402) GOTO 500

440 A\$="O5GG-G+GR8CER8FGR8EGO6CEGR8CER8F G1":PLAY A\$,"R64"+A\$,"R64R64"+A\$:LOCATE 12,12:PRINT"CLEAR !!":S=S+1:L=L+1:FOR I= Ø TO Ø:I=PLAY(Ø):NEXT:IF S<11 GOTO 370 460 A\$="O4GR8AGR8AG4ED4CDR8AA4R8DR8AA4R8 GR8GAR8G05CR8DE4R8G06C05C06CR8CDFF+1GG+A A+BO7C1":PLAY A\$,"R64"+A\$,"R64R64"+A\$ 470 CLS:FOR I=3 TO 6:A\$="0"+STR\$(I)+"CDC E4.GAGB4.":PLAY A\$,"R64"+A\$,"R64R64"+A\$: LOCATE 9, I + 2+2: FOR J=0 TO 13: PRINT CHR\$(ASC(MID\$("かもと"なえさ"し"うみせぇらけ!けるい!と"くみすちのこう う!ぁ!ふっえすみせ!「cz!さも中は!つゅつゅつゅ",I*14-41+J))-1);:NEXT:FOR J=0 TO 0:J=PLAY(0):NEXTJ,I 480 IF STRIG(0) GOTO 320 ELSE 480 500 A\$="03GFED4.R8CC-C1":PLAY A\$,"R64"+A \$,"R64R64"+A\$ 510 LOCATE 13,12:PRINT"MISS !":L=L-1:IF L THEN FOR I=0 TO 3000:NEXT:GOTO 370 520 'GAME OVER •••••••••••• 530 A\$="05G4.FED4.E8D4.CDE2C4.04BAGFEDC4 03BGFDE02B03C":PLAY A\$,"R64"+A\$,"R64R64" +A\$:LOCATE 11,12:PRINT"GAME OVER":FOR I =0 TO 0:I=PLAY(0):NEXT:GOTO 320 540 'SETTING WORK AREA 550 SOUND0,50:SOUND6,5:SOUND8,16:SOUND12 ,20:FOR I=0 TO 23:POKE &HD400+I,VAL("&H" +MID\$("0008FFFF04D1F1F3F5F7F9FBFDFF01030 507090B0D0F1131", I*2+1,2)):NEXT:RETURN 570 CLS: A\$=STRING\$(30,"5"): FOR I=0 TO 22 :PRINT MID\$("7"+A\$+"""+SPACE\$(30)+"""+" A\$+"\",1-32*(0<1)-32*(I=22),32);:NEXT 580 LOCATE 1,23:PRINT USING "[MANY =] STAGE ## CHANCE ##";S:L::RETURN 600 DATA 7 99999 tetet 11 9999 tetet リリタ ササ タ 9 **ササ タ** ₽ 🗯 IJ リタミタ ササタミタ 8 F 1 188 リタタ t 77 9 t y 5 x y 9 9 77 t t **ササ タタタタタ** セリネミリタ 3 610 DATA 9 3 ## 33 333 3 タタタミ 9 99 99 3 2 3 99 9 9 7 7 t t t t t リリミ リ リ リ リ ササ セ tet t 9 9 9 99 t ササ 7,38

620 DATA 7 t t tttttt 77 t 3 3 3 3 3 3 3 tttttttttt 77 t 3 3 = = = = = t t t t t t t t = = = = = = 3 77 3 ++ 22 222 22 5,32 630 DATA 9 99 9 99 555 2 三 タ ササ 44 22 2 22 7 UU EEE 9 77 9999999 U 0.000 IJ ヨタササ ターリ リリリ 00000 U EEE 9 99 99 9 99 U U U U UUUU 9 4,83 640 DATA 9 99 966693939 44 77 3333 tete タタタタタセセタセタセタタセタネタネタセタ **ቲያያያቲቲያ ያቲ ያ ዛዛ ያያቲያያቲቲያ ያያቲያ ያቲ**ያ セタ ササ 650 DATA 9 9 IJ t セセセ セ ササ リリリ リ 99999999 t t t t 77 11 1 1 1 1 1 tt של של עון עון t tt 7,54 99 660 DATA 7 tettet 44 セセタタタミセセセセセセセセセセセセセセセセセササ E9 99999 99 9 9 99 t ##tet E E9 2 9 9 9 9 9t 44 9999999 9 9449 99 9 9t 99 tt9t9t9t 9 9 9 9 9 9 t ttttttttttttttttttttttttttttttttttttt איפ פפפעי ויפפפעי ל DATA אופ פער ל 22 22 2 リタミタリ 3 9999999 **44** 9 9 3 3 22222 HH 2 9 233 1 212 **## 1999991 1** 4,86 680 DATA 7 tetetetetet tetete tete t t 77 t t ササ セ ネ **ቲ** አ t 9t タセ Þ 222 et tet t t t 77 Þ ササリリセセセセセセリリセセセセセセセリリセセセセセセリリサ,12 690 DATA 7tttt tttt tttt ササセクケコセ セセサ セセ セクケケケケケケケケケコ セササセサネサセ ton t tytetetet y tytet yettey a ne セシケケコ セ セセセ シセセササセサ シケケケケス サセセセセセセサネセ セ シケケケケケス セ セ セ セタ セ ササセシケコ ササセリリセセセセセリリセセセセセセセセリリセ セリリセ サ・12

▶リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用してい ます。行80~行290のデータに注意して打ちこ み、打ちこみおわったらいったんプログラムを

セーブし、そのあとにRUNするようにしてく シン語データのチェックが行われ、マシン語デ

ータにミスがある場合、DATA error in 90と ださい。また、プログラムをRUNさせるとマ いうように、該当する行番号とメッセージが表 示されプログラムが停止します。

変数の意味

A······ラケットの初期×座標/ ブロック数のデータ読みこみ用 /USR関数呼び出し

A\$······音データ

1、 J……ループ

└ ……チャンス数(やり直せる

S……ステージ数

U······プレイヤー数/USR関 数呼び出し用

プログラム解説

- 10 REM文
- 20 初期設定
- 30 キャラクタパターン定義
- 40 スプライトパターン定義
- 50 キャラクタの色設定
- 60 REM文

70 マシン語読みこみ、マシン 語データチェック、太文字処理 80~300 マシン語データ(行70 で読みこみ)

310 REM文

320~350 タイトルデモ表示

360 REM文

370~400 ステージ表示

410 REM文

420 ゲームスタート(USR関

数呼び出し)、ミス判定

430 REM文

400 クリア処理、オールクリア 判定





3 当選者●5月号F・F・Bブレゼント当選者②、「MSX-DOS入門」=〈宮城県〉高橋新斉〈東京都〉高橋美幸〈神奈川県〉岸野美和子、「MSXプログラムコレクション 50本ファンダムライブラリー①」= 〈宮城県〉黒田英輔〈福島県〉渡部晃輔〈千葉県〉長谷川崇〈愛知県〉水野康行〈佐賀県〉前田孝昭⇒

450 REM文

460~480 オールクリア処理(エ

ンディング)

490 REM文

500~510 ミス処理

520 REM文

530 ゲームオーバー処理

540 REM文

550 ワークエリア初期化

560 REM文

570~580 ゲーム画面表示サブ

ルーチン

590 REM文

600~690 ステージデータ(行

390で読みこみ)

■マシン語解説

8HD0000~8HD011 太文字処理(USR2)

&HDØ12~&HDØ3D

ワークエリア初期化(USR1)

&HD03E~&HD071

メインルーチン(USR)

&HDØ3E~&HDØ4C

ラケット、ボール(スプライ

卜)表示

&HD04D~&HD057

クリア判定

&HDØ58~&HDØ67

ギブアップ判定処理

&HDØ68~&HDØ71

時間調整(WAIT)

8HD072~8HD087

ラケット、ボール移動判定サブ

ルーチン

&HDØ88~&HDØBA ラケット移動処理サプルーチン

&HDØBD~&HD27F

ボール移動、ボールとブロック の衝突判定、ブロック表示処理 サブルーチン

&HD280~&HD297

効果音サブルーチン

&HD298~&HD2C1

ボールが接触したブロックがメ タルブロックであるかの判定サ ブルーチン

■ワークエリア

&HD300~&HD3FF ボールの移動先計算などに使用

8HD400~8HD401

ゲームスピード

8HD4Ø2

残っているブロックの数

&HD403

ミスフラグ

8HD404

つぎに増えるボールのスプライ

~面番号

&HD405~&HD417

反射角度バラメータ

&HD418

タイトル画面かどうかのフラグ

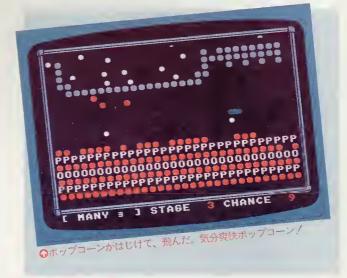
&HD480~&HD500 スプライト属性データ(VRAM)

のスプライト属性テーブルへ転

送される)

BOKURA SANNIN CHIKARA WO





テージ改造法

このゲームは全10ステージあり 各ステージとも秀逸なできです。 でも、オリジナルのステージを作 ってみたいというのも人間のサガ です。ゲームのステージデータは 行600~680にあり、1行が1ステ ージに対応しています。データの 内容は、はじめの長い文字列のデ ータが、ステージ2行目から8行 目までのデータ、そのあとの数字 が破壊できるブロック数+1をあ らわしています。この行のデータ を書き換えることにより、オリジ ナルステージを簡単につくること ができます。データの文字とキャ ラクタの対応は右の表を見てくだ

■Many Many Many データ・キャラクタ対応表

データ	キャラクタ	名 称
セ		メタルブロック
タ		ノーマルブロック
ネ		スピードアップ
Ξ		ボール1UP
リ		ハードブロック
ク	rin.	左上角
ケ	=	壁(水平)
	*	右上角
サ		壁(垂直)
シ	U	左下角
ス		右下角

	10> 40	20> 77	30> 37	40>174
ı	50>157	60> 87	70> 37	80>181
ı	90>175	100> 80	110>171	120>215
ı	130> 12	140>160	150> 7	160> 52
	170>187	180>254	190> 15	200> 34
	210> 3	220> 5	230> 53	240>113
	250>129	260>107	270> 64	280> 32
	290>105	300>240	310>214	320> 53
	330>126	340>178	350>158	360>203
	370>239	380>122	390>123	400>131
	410> 27	420> 39	430>223	440>106
	450> 15	460> 89	470>208	480> 78
	490> 35	500>113	510>119	520> 45
	530>140	540>164	550>216	560>189
	570>231	580> 50	590> 59	600> 76
	610>126	620>224	630>119	640> 92
	650>250	660> 88	670>109	680>122
	690> 93			

さい。

テクポリソフト

10

ます

問い

-447-



レッド

スター

RAM32K MSX MSX 2

遊び方は44ページにあります

'******** (RED . STAR > ****** 20 CLEAR300, & HC0000: SCREEN1, 2, 0: DEFINTA-Z :WIDTH32:KEYOFF:COLOR7,1,1:DIMR(15,10) 30 LOCATE10,8:PRINT"WAIT A MINUTE" 40 FORI=0T031:S\$="":FORJ=1T032:READD\$:S\$ =S\$+CHR\$(VAL("&H"+D\$)):NEXT:SPRITE\$(I)=S

\$:NEXT 50 FORI=264T0727:A=VPEEK(I):VPOKEI, AORA/

2:NEXT:FORI=6T07:VPOKE8192+I,241:NEXT 60 FORI=129T0249STEP2:FORJ=I*8T0I*8+7:RE ADD\$: VPOKEJ, VAL ("&H"+D\$): NEXT: NEXT: FORI= 17TO31:READC:VPOKE8192+I,C:NEXT

70 FORI=ØTO4Ø:READD\$:POKE&HCØØØ+I,VAL("& H"+D\$):NEXT

80 FORI = 0TO23: READD\$: POKE&HD000+1, VAL ("& H"+D\$):NEXT

90 Z=0:RESTORE1180:FORI=0T015:R(I,0)=1:R (I,10)=1:NEXT:FORK=0T08:FORI=1T09:READD\$:FORJ=ØTO15:R(J,I)=VAL(MID\$(D\$,J+1,1)):N EXT:NEXT:READK(K),A,8:R(A,8)=10

100 FORI=0T010:FORJ=0T015:A=&HC100+I*32+ J+K*352:B=R(J,I)*8+129:POKEA,B:POKEA+16, 8+2:NEXT:NEXT:NEXT

110 ONKEYGOSUB410,460,1270,1280:KEY(1)OF F:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:SC=0:RE=

3:ST=1:CLS:GOSUB510 120 DEFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HD000:DEFUSR2 =&HDØØC:A=USR(ST*352-352):LOCATE3,22:PRI NT"SCORE HI-SC STAGE REST":GOSUB480 130 X=1:Y=1:KA=K(ST-1):KE=0:H=0:DEFFNZ=V PEEK(6144+X*2+Y*64):DEFFNX=VPEEK(6208+X*

2+Y+64) 140 KEY(1)ON:KEY(2)ON:KEY(3)ON:KEY(4)ON: PUTSPRITE1, (X*16,Y*16-1),5,H:PUTSPRITE2, (X*16,Y*16-1),15,H+1:S=STICK(Ø):IFS=30RS =7THENPUTSPRITE3, (X*16-(H-3)*16, YY*16-1) ,14,11+S\(\pi\)3:IFS=3THENH=4ELSEIFS=7THENH=2

150 IFS=0THENPUTSPRITE3, (0,209) 160 XX=X:YY=Y:X=X+(S=7)-(S=3):IFFNZ=1370 RFNZ=2010RFNZ=217THENX=XX

170 IFFNX<>137ANDFNX<>153ANDFNX<>217THEN Y = Y + 1

180 A=FNZ¥8-17:IFA>ØTHENONAGOSUB2ØØ,21Ø, 220,230,240,270,290,300,310

190 IFSTRIG(0)THEN370ELSE140

200 PLAY"06L64V15CEG","07L64V15CEG":SC=S C+RE*10:GOSUB480:KA=KA-1:Q=X*2:W=Y*2:E=0 :GOSUB490:RETURN

210 YY=Y:Y=Y-1:M=16:GOSUB500:RETURN 220 IFKE=1THENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2:

W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=1:PLAY"O6L2S1M9000 E","08L2S1M9000E":RETURN

230 IFKE=ØTHENX=XX:Y=YY:RETURNELSEQ=X*2: W=Y*2:E=0:GOSUB490:KE=0:PLAY"04L64V15CBE G","06L64V15CGE8": RETURN

240 KEY(3)OFF:KEY(4)OFF:Q=X*2:W=Y*2:E=0: GOSUB490

250 YY=Y:Y=Y-1:IFFNZ=129THEN26ØELSEPUTSP RITEØ, (Ø, 209): PUTSPRITE3, (Ø, 209): 8EEP: GO T018Ø

260 FORI=YY*16-1TOYY*16-17STEP-1:PUTSPRI TEØ, (X*16, I), 3,6:PUTSPRITE1, (X*16, I), 5,0 :PUTSPRITE2,(X*16,I),15,1:PUTSPRITE3,(X* 16,I+16),9,7:SOUND6,32:SOUND7,55:SOUND8, 16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUND13,9:NEXT: GOTO250

BY推迟和明



/ ひさしぶり。横沢です。 ところで今回のパズル、編集部の みなさんはちゃんと解けたでしょ う一かて、やっぱり解いたんです よね! すごいなー。このパズル を解くなんて……なんちゃつて!

でもあまりムズくはなかったかな? それと、これはもう笑ってごまかすしかないんだけど、プログラムのなかではスプライト22のあぶくは使われません。えへへっこれはもう投稿したあとに気づいたんだよ ね。えらくすんません。と、ゆーところでゆるしてやってください。

270 IFFNX=129THENQ=X*2:W=(Y+1)*2:E=56:GO SUB490:W=Y*2:E=0:GOSUB490:PLAY"03L64V15C ","07L64V15E":RETURN

280 IFFNX<>129THENQ=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB4 90:W=(Y+1)*2:GOSUB490:PLAY"04L64V15CE", O6L64V15GC":RETURN

290 Q=X*2:W=Y*2:E=8:GOSUB490:PLAY"01L64V 15CE","03L64V15GC": RETURN

300 Q=X*2:W=Y*2:E=0:GOSUB490:Y=YY:PLAY"0

5L64V15CE","08L64V15CE":GOT0180 310 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4) OFF: IFKA = ØTHENFORI = 2TO19: LOCATE2, I: PRINT SPC(28):NEXT:GOTO32@ELSERETURN

t t tt tt ttt":FORI=1T03:PUTSPRITEI

, (Ø, 209):NEXT 330 PLAY"05L64V15BAGR64AGFR64GFER64FEDR6 4L12BAG8C4","03L64V15BAGR64AGFR64GFER64F EDR64L12BAGBE4","06L64V15BR64R64R64AR64R 64R64GR64R64R64FR64R64R64L12BAGBG4":ST=S T+1:SC=SC+RE*10:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEX

T: IFST=10THEN340ELSE120 340 FORI=2TO19:LOCATE2,I:PRINTSTRING\$(28 ,241):NEXT:LOCATE8,7:PRINT"CONGRATULATIO

NS!":LOCATE10,13:PRINT"HIT SPC KEY!" 350 PLAY"O5L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CG B4D2", "O7L8V15EBG4DAF4CGE4G2EBG4DAF4CGB4 D2","O4L4S1M1000BGAFGEGGBGAFGECC":FORI=-1TOØ: I=PLAY(Ø):NEXT

360 FORJ=1TO8:D=VPEEK(1935):FORI=1935TO1 929STEP-1: VPOKEI, VPEEK(I-1): NEXT: VPOKE19 28, D:NEXT:IFSTRIG(Ø)THEN11ØELSE36Ø

370 IFVPEEK(6208+(X+(H-3))*2+Y*64)=129TH ENQ=(X+(H-3))*2:W=(Y+1)*2:E=88:GOSU8490: PLAY"03L64V15C#E","05L64V15C#E"

380 IFVPEEK(6208+X*2+Y*64)=217THENQ=X*2: W=(Y+1)*2:E=0:GOSUB490:PLAY"03L64V15F#",

"04L64V15B#" 390 IFVPEEK(6080+X*2+Y*64)=217THENM=32:Y Y=Y:Y=Y-2:GOSUB500:IFFNZ=1370RFNZ=201THE NPLAY"O3L16V15C#","O4L16V15F#":Y=Y+1:Q=X

*2:W=Y*2:E=Ø:GOSUB49Ø 400 GOTO140

か記事満載。定価780E

一の4本を収

定価780円

ージへ続く

舜

410 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4) OFF: PUTSPRITE1, (X*16,Y*16-1),5,0:PUTSPRI TE2, (X*16, Y*16-1), 15, 1: SOUND6, 31: SOUND7, 254:SOUND8,16:SOUND11,10:SOUND12,10:SOUN D13,13 420 FORI = 0TOY * 16-16: SOUND 0, I * 3 ¥ 2: SOUND 1, 0:PUTSPRITE3,(X*16,I),15,14:PUTSPRITE4,(X*16, I-16), 9, 15: NEXT: PUTSPRITE1, (X*16, Y* 16-1),6,20:PUTSPRITE2,(X*16,Y*16-1),15,2 430 SOUND6,31:SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND1 1,10:SOUND12,30:SOUND13,9 440 FORI = ØTO3Ø: PUTSPRITE3, (X*16-8-1,Y*16 -17-I),11,16:PUTSPRITE4,(X*16+8+I,Y*16-1 7-I),11,17:PUTSPRITE5,(X*16-8-I,Y*16-1+I), 11, 18: PUTSPRITEG, (X*16+8+I, Y*16-1+I), 1 1,19:NEXT:FORI=3T06:PUTSPRITEI,(0,209):N EXT: PUTSPRITEØ, (Ø, 209) 450 RE=RE-1:GOSUB480:BEEP:IFRE=0THEN460E LSF120 460 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:KEY(3)OFF:KEY(4) OFF: FORI = ØTO4: PUTSPRITEI, (Ø, 209): NEXT: FO RI=9T011:LOCATE7, I:PRINTSPC(18):NEXT:FOR I=1TO8:LOCATEI*2+6,10:PRINTMID\$("G A M E O V E R!", I*2-1,2): PLAY" 02L64V15C#", "03 L64V15E#":FORJ=ØTO3ØØ:NEXT:NEXT 470 PLAY"03L8V15GCEA4GECB4F#4B4", "06L8V1 5GCEA4GECB4F#4B4","O2L8S1M2000GGGGCCCCEE CCBB":FORI = - 1TO0: I = PLAY(0):NEXT:GOTO110 480 HS=HS-(SC-HS)*(SC>HS):LOCATE3,23:PRI NTUSING"##### ##### ## #":SC:HS ;ST;RE;:RETURN 490 LOCATEQ, W: PRINTCHR\$ (129+E); CHR\$ (133+ E);:LOCATEQ,W+1:PRINTCHR\$(131+E);CHR\$(13 5+E);:RETURN 500 SOUND6,31:SOUND7,254:SOUND8,16:SOUND 11,10:SOUND12,10:SOUND13,13:FORI=YY*16TO YY*16-MSTEP-1:SOUNDØ,I*3\2:SOUND1,3:PUTS PRITE1, (X*16, I), 5, 0: PUTSPRITE2, (X*16, I), 15,1:NEXT:BEEP:RETURN 510 IFSTICK(0)THEN640ELSEFORI=190T050STE P-1:PUTSPRITEØ,(110,I),3,29:PUTSPRITE1,(126,I),3,30:PUTSPRITE2,(142,I),3,31:NEXT :PLAY"07L4S1M4000G","08L4S1M4000B":FORI= OTO 1000:NEXT 520 FORI = 190TO80STEP-1: PUTSPRITE3, (118, I),11,23:PUTSPRITE4,(134,I),11,24:PUTSPRI TE5, (118, I+16), 11, 25: PUTSPRITE6, (134, I+1 6),11,26:NEXT 530 FORI=1TO20:FORJ=6TO9STEP3:PUTSPRITE7 ,(118,96),J,27:PUT\$PRITE8,(134,96),J,28: BEEP: NEXT: NEXT: PUTSPRITE7, (118,96),8,27: PUTSPRITE8, (134,96),8,28 540 LOCATE 14, 15: PRINT" \$7 7 800": SOUND 6, 31: SOUND7,55:SOUND8,16:SOUND11,100:SOUND12, 100:SOUND13,9:FORI=0T010000:NEXT:BEEP 550 FORI=50TO7STEP-1:PUTSPRITE0,(110,I), 3,29:PUTSPRITE1,(126,I),3,30:PUTSPRITE2, (142, I), 3, 31: NEXT 560 LOCATE0,0:PRINT"&";STRING\$(30,241);" 5":LOCATE0,22:PRINT"4";STRING\$(30,241);" 3";:FORI=1TO21:LOCATEØ,I:PRINT"&":LOCATE 31, I: PRINT"&": NEXT 570 RESTORE 1170: FORI = 1T07: READD\$: LOCATE1 ,I+2:PRINTD\$:NEXT:A=64 580 FORI=8T0232:PUTSPRITE14, (I, 16), 15, A¥ 8:A=A+1:IFA=96THENA=64:NEXTELSENEXT 590 LOCATE11,21:PRINT"HIT SPC KEY!";:A=8 :B=0:C=0:D=0 600 PUTSPRITE14, (A, 135), 5, B: PUTSPRITE15, (A,135),15,B+1:A=A+1:IFA=232THENA=8 610 D=D+1:IFD=5THEND=0:IFB<>0THENB=0ELSE IFC=ØTHENB=2:C=1ELSEIFC=1THENB=4:C=Ø

620 IFSTICK(0)THEN640 630 IFSTRIG(0)THENCLS:FORI=0T015:PUTSPRI TEI, (0,209): NEXT: RETURNELSE600 640 FORI=0T015:PUTSPRITEI, (0,209):NEXT:C LS 650 DEFUSR=&HC000:A=USR(ST*352-352):LOCA TE13,23:PRINTUSING"STAGE ##";ST; 660 S=STICK(0):IFS=3THENST=ST+1+(ST=8):G OTO65@ELSEIFS=7THENST=ST-1-(ST=1):GOTO65 ØELSEIFSTRIG(Ø)THENRETURNELSE66Ø 670 DATA07,1F,33,21,25,33,00,3F,27,03,03 ,27,3F,3F,3F,1F,EØ,F8,CC,84,A4,CC,ØØ,FC, E4, C0, C0, E4, FC, FC, FC, F8 680 DATA00,00,0C,1E,1A,0C,00,40,98,BC,BC ,98,40,00,00,00,00,00,30,78,58,30,00,02, 19,3D,3D,19,02,00,00,00 690 DATA07,1F,33,21,29,33,00,3F,1F,0F,0F ,1F,3F,3F,3F,1F,EØ,F8,FC,FC,FC,FC,ØØ,FC, FC,FC,FC,FC,FC,FC,F8 700 DATA00,00,0C,1E,16,0C,00,00,60,F0,F0 01,01,01,01,02,00,00,00 710 DATA07,1F,3F,3F,3F,3F,00,3F,3F,3F,3F ,3F,3F,3F,3F,1F,EØ,F8,CC,84,94,CC,ØØ,FC, F8, F0, F0, F8, FC, FC, FC, F8 720 DATA00,00,00,00,00,00,00,40,80,80,80 ,80,40,00,00,00,00,00,30,78,68,30,00,00, 06,0F,0F,06,00,00,00,00 730 DATA00,00,00,00,00,00,00,40,C0,C0,C0 ,C0,40,80,80,60,00,00,00,00,00,00,00,00,02, 03,03,03,03,02,01,01,06 740 DATA01,44,08,29,21,01,54,95,84,81,11 ,01,04,00,01,08,80,00,24,10,54,52,42,4A, 28,20,20,08,00,40,00,00 750 DATA01,01,01,01,09,05,03,FF,03,05,09 ,01,01,01,01,00,00,00,00,00,20,40,80,FE, 80,40,20,00,00,00,00,00 760 DATA00,00,00,00,C4,32,0F,03,07,0A,02 ,04,04,08,08,00,20,20,40,40,80,A0,C0,80, E0,98,46,00,00,00,00,00 770 DATA00,40,20,10,09,05,03,0F,03,05,09 ,10,20,40,00,00,00,04,08,10,20,40,80,E0, 80,40,20,10,08,04,00,00 780 DATA08,08,04,04,02,0A,07,03,0F,32,C4 ,00,00,00,00,00,00,00,00,00,46,98,E0,80, CØ, AØ, 80, 40, 40, 20, 20, 00 790 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01 ,20,02,00,08,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00,20,00,08,44,23,98,67 800 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 ,10,22,C4,19,E6,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 00,00,80,04,40,00,10,01 810 DATA06,07,03,01,01,01,00,01,00,01,00 ,01,03,03,01,01,60,E0,C0,80,80,80,00,80, 00,80,00,80,C0,C0,80,80 820 DATA01,08,02,20,08,00,22,88,01,55,05 ,25,22,12,0C,03,00,40,00,10,84,10,40,0A, 20,05,50,40,90,A0,A0,C0 830 DATA00,00,00,00,00,00,00,01,01,03,0F ,3C,00,01,0F,FF,01,01,11,11,33,33,63,E7, C7,8F,3E,3E,7C,F8,F0,C0 840 DATA80,80,88,88,CC,CC,C6,E7,E3,F1,7C ,7C,3E,1F,0F,03,00,00,00,00,00,00,00,00,80, 80,C0,F0,3C,00,80,F0,FF 850 DATAFF, 0F, 01, 00, 3C, 0F, 03, 01, 01, 00, 00 ,00,00,00,00,00,C0,F0,F8,7C,3E,3E,8F,C7, E7,63,33,33,11,11,01,01 860 DATA03,0F,1F,3E,7C,7C,F1,E3,E7,C6,CC ,CC,88,88,80,80,FF,F0,80,00,3C,F0,C0,80, 80,00,00,00,00,00,00,00 870 DATA00,00,07,1F,35,3B,35,3F,40,1F,0F , ØF, 1E, 2F, 73, FF, ØØ, ØØ, EØ, F8, AC, DC, AC, FC, 02.F8.F0.F0.18.FC.8F.FF

```
880 DATA00,00,00,00,0A,04,0A,80,00,60,F0
,F0,60,00,00,00,00,00,00,00,50,20,50,01,
00,06,0F,0F,06,00,00,00
890 DATA06,0B,4F,06,00,60,B1,F1,60,0C,0C
,20,02,01,00,00,00,00,18,2C,3C,18,80,90,
04,C0,C0,00,00,20,00,80
900 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,01,01,03,03,07,07,0E,0E,
1C, 1C, 38, 38, 70, 70, E0, E0
910 DATA80,80,C0,C0,E0,E0,70,70,38,38,1C
,1C,0E,0E,07,07,00,00,00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00,00
920 DATA01,01,03,03,07,07,0E,0E,1C,1C,38
,38,70,7F,FF,FF,C0,C0,80,80,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,FF,FF,FF
930 DATA03,03,01,01,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,FF,FF,FF,80,80,C0,C0,E0,E0,70,70,
38,38,1C,1C,0E,FE,FF,FF
940 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
,00,00,00,00,00,30,38,7C,3E,1F,0F,07,03,
03,03,03,03,03,00,00,00
950 DATA0C,1C,3E,7C,F8,F0,E0,C0,C0,C0,C0
90,00,00,00,00,00,00,00
960 DATA00,00,00,1B,38,3F,3F,7F,7F,6F,E8
DB,C3,00,00,00,00,00,00,3F,79,F0,F0,78,
3C, 1E, 3D, 78, F7, ØF, 1E, 3C
970 DATA00,00,01,C3,E7,FF,7E,3C,7E,FF,E7
,C3,81,00,00,00,78,F0,E0,DF,9F,18,18,DE,
DE, 19, 99, DB, F8, 00, 00, 00
980 DATA00,00,00,BE,BE,7E,7E,EE,EE,CE,CE
,8E,8E,00,00,00,00,00,00,E3,FB,FF,FF,EF,
E7, E3, E3, E3, E3, 00, 00, 00
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
1000 DATA00, F0, FC, FE, FE, FE, FC, F0, 00, 1F, 7
F, FF, FF, FF, 7F, 1F, 00, 1F, 7F, FF, FF, FF, 7F, 1F
,00,F0,FC,FE,FE,FE,FC,F0
1010 DATA7F,80,81,81,81,83,83,8F,8F,87,8
7,8E,88,90,80,7F,FE,01,01,01,01,81,81,F9
E1,C1,C1,E1,21,11,01,FF
1020 DATA7F,80,A3,80,AF,80,A3,80,AF,80,A
3,80,AF,80,A3,7F,FE,01,C5,01,F5,01,C5,01
,F5,01,C5,01,F5,01,C5,FE
1030 DATA00,01,03,03,03,01,01,01,03,07,0
E,1C,38,74,EA,44,E0,F8,DC,8E,06,03,87,CF
,FE,1C,00,00,00,00,00,00
1040 DATAFF,83,83,83,85,85,89,F3,F3,89,8
5,85,83,83,83,FF,FF,C1,C1,C1,A1,A1,91,CF
,CF,91,A1,A1,C1,C1,C1,FF
1050 DATA00,00,00,00,03,04,08,68,F0,FF,F
8,F0,60,90,90,60,00,00,00,00,C0,20,10,16
,0F,FF,1F,0F,06,09,09,06
1060 DATA7F,80,A1,97,8F,9E,9C,B9,B8,80,B
0,90,90,80,80,7F,FE,01,E1,F9,81,01,01,01
,81,41,21,11,09,05,01,FE
1070 DATA7F,80,83,8F,99,91,B3,A7,A7,BF,9
F,9E,8D,82,80,7F,FE,01,C1,F1,39,39,F5,E9
,F5,E9,F1,A9,51,81,01,FE
1080 DATAFE, AA, D4, AA, D4, AA, D4, 00, EF, AA, 4
D, AA, 4D, AA, 4D, 00, FE, AA, D4, AA, D4, AA, D4, 00
, EF , AA , 4D , AA , 4D , AA , 4D , ØØ
1090 DATA01,03,0E,19,77,CE,74,98,EE,F3,F
D,7E,1F,0F,03,01,80,C0,70,98,EE,73,2E,19
,77,CF,8F,7E,F8,F0,C0,80
1100 DATAFF, F0, 0F, 0E, 16, 17, 13, 11, 11, 13, 1
7,16,0E,0F,F0,FF,FF,0F,F0,70,68,E8,C8,88
,88,C8,E8,68,70,F0,0F,FF
1110 DATA48, D5, 55, 5C, 45, 55, 55, E8, 88, 54, 5
4,88,54,54,54,88,AE,AA,AA,AA,4A,4A,4A,4E
,AE,AA,AA,AA,CA,AA,AA,AE
1120 DATA6E, 8A, 8A, 4A, 4A, 2A, 2A, CE, EE, 84, 8
4,84,C4,84,84,84,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0
```

```
1130 DATAFE, AA, D4, AA, D4, AA, D4, 00, 07, 19, 2
5,49,57,A9,89,FF,FF,89,A9,57,49,25,19,07
,E0,98,A4,92,EA,95,91,FF,FF,91,95,EA,92,
A4,98,EØ
1140 DATA254,107,207,177,103,49,116,223,
65,225,113,241,241,129,129
1150 DATA2A, F8, F7, 11, 00, C1, 19, 0E, 16, 3E, 1
7,91,32,DC,F3,3E,01,32,DD,F3,06,10,7E,CD
,A2,00,C6,04,CD,A2,00,23,05,C2,16,C0,0D,
02,09,00,09
1160 DATA21,00,18,11,00,D1,01,00,04,C3,5
9,00,21,00,D1,11,00,18,01,00,04,C3,5C,00
ノむもノノもむもノむもノノノノむむノむむむノノもノノむもノノ・ノむノむノむノカノノ
むりむフノむフノフノむノノむりむりむりむりっしむりむりむむフノむりむノノノむノノ
ノもノノもノもノもノもノ・ノももノノもノナノとフもフノノフもノフもノフももとフも
もノノ・ノもノもノももとうももノノノももノノノもノノもノもノもノもノもノ・ノノノノノ
1180 DATA1002000220002001,11110011110011
11,1000000000000000001,102000200200201,101
1111001111101,10000000000000001,100002022
0200001,1000011111100001,122000000000622
1,16,12,6
1190 DATA100000000000001,10300012200400
01,10111111100000021,1000102222100011,123
0101111100001,1030100000109901,103020002
0000001,1030100019990151,103006000006010
1,10,14,9
1200 DATA1000080080002201,11111100111111
51,10220010000000001,1011900900011111,101
0000010020001,1004000009000301,100006000
0300001,13999100000000001,13222226222232
1,16,14,3
1210 DATA1000000220002221,111700000000001
11,10000000000001021,1020000011100041,101
0220210501001,1000111911110001,100100000
0000001,1201000602000001,122122211112226
1,20,9,5
1220 DATA1000002200008001,19999999900052
31,1110302200829201,11111911191111111,100
0000003020001,1002000400000301,100000000
2030001,1000021000000021,122620202200220
1,20,14,1
1230 DATA1000000220000041,1110000000000001
11,1001170000711001,1420111221110001,103
2028110650241,1010012000102331,100102002
2005231,1111200500001111,122262200020022
1,23,3,1
1240 DATA102222222222241,11111100001111
11,1000005555000001,1000000200000001,100
222222222001,1032022002202301,100000010
0000001,1020000000000301,138828886222232
1,36,8,4
1250 DATA1000000220000021,11900001100000
11,1090021001002101,1201910220191001,102
2900020090201,10610000000001001,101293022
0290901,1120016110100011,120200822806000
1,21,2,1
1260 DATA10000000000000001,10111000000010
01,10900000000009001,1011001100111001,109
0009090909001,10111010101111021,100000000
0000001,1000000000000001,1222222222226
1,14,14,1
1270 KEY(3)OFF: UU=USR1(1): Z=1:FX=X:FY=Y:
FR=RE:FS=ST:FC=SC:FH=HS:FK=KE:FH=H:FQ=KA
:FB=B:FORI=ØTO99:LOCATE11,11:PRINT"SAVE
OK!":NEXT:GOTO1280:RETURN
1280 IFZ=0THEN120ELSE:KEY(4)OFF:UU=USR2(
1):X=FX:Y=FY:RE=FR:ST=FS:SC=FC:HS=FH:KE=
FK:H=FH:KA=FQ:B=FB:Z=1:RETURN
```

▶リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムは一部マシン語を使用しています。行1150~1160のデータに注意して打ちこ

んでください。打ちこみおわったら、念のため いったんセーブしたのちにRUNを実行するよ うにしてください。データに打ちこみミスがあるとプログラムが暴走する可能性があります。

変数の意味

■スプライト座標

X、Y······ラップくんの座標→それぞれ×16、×16-1して表示 XX、YY······ラップくんの座標増分

■テキスト座標

Q、W·····・キャラクタの座標(キャラクタ表示時に使用)

■その他の変数

A、B······汎用(おもに画面データ読みこみ用)

C、E、K……汎用(おもにキャラクタデータ読みこみ用)

□・・・・・スプライト定義用

□\$、S\$……スプライトデータ読みこみ用

FR、FS、FC、FH、FQ、 FB、FX、FY……画面セー ブ用(画面セーブ時に変数を一 時保存しておくため)

FNX、FNZ·······指定された 座標上のキャラクタコード(ユ ーザー定義関数)

H……ラップくんの向き

HS·····ハイスコア

1、J……ループ用

KA······レッドスター数

KE……かぎ所有フラグ(1=持

っている)

K(n)······各ステージのレッド

スター数保存用

M······ラップくんジャンプ用 PE······ラップくんの数 R(n, m)······ステージデータ 保存用(RAMに書きこむため に一時保存する)

S……スティック入力用

SC·····スコア

ST······ステージ数

UU······USR関数呼び出し用 Z·······画面ロード制御用フラグ

プログラム解説

10 REM文

20 初期設定

30 メッセージ表示

40 スプライトパターン定義

50 太文字処理、キャラクタの色設定

60 キャラクタパターン定義、 キャラクタの免許定

キャラクタの色設定 70~80 マシン語データ読みこみ

90~100 ステージデータ読みこみ 110 ファンクションキー割り

こみ先指定、変数初期設定

120 USR関数定義、画面表示

130 ラップくん初期座標設定、ユーザー定義関数定義

ユーリー
上
我
民
致
止
我

140 ファンクションキー割りこ み許可、ラップくん表示、スティック入力処理、砂煙表示

150 砂煙を消す

160 ラップくん移動処理

170 ラップくん落下処理

180 ラップくんがアイテムに 触ったかの判定

190 トリガー入力判定

200 レッドスターを取ったと きの処理

210 エレベーター上昇



11-5C 428

230 ドアをあける

240~260 ジェットエンジン上

昇

270~280 マトック下降

290 ウォールブロック判定

300 ブレイクブロック判定

310~330 ステージクリア

340~360 全ステージクリア

370~400 ラップブロック処理

410~450 ギブアップ

460~470 ゲームオーバー

480 スコア表示

490 キャラクタ表示

500 ラップくん上昇

510~630 タイトル表示

640~660 ステージセレクト

670~980 スプライトパターン

データ(行40で読みこみ)

990~1130 キャラクタパター

ンデータ(行60で読みこみ)

1140 キャラクタの色データ(行

60で読みこみ)



1160 マシン語データ2(行80 で読みこみ)

1170 タイトルデータ(行570で 読みこみ)

1180~1260 ステージデータ

(行90で読みこみ) 1270 画面セーブ

1280 画面ロード

■マシン語解説

8HC000-8HC028 ゲーム画面表示

&HDØØØ~&HDØØB 画面セーブ

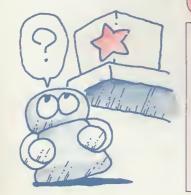
8HD00C~8HD017

画面ロード

■ワークエリア

セーブ画面保存

新・プログラム確認用データ 6月号からプログラムが変わりました。使い方は46ページを見てください。



10>100	20>218	30> 54	40> 25	650>148	660> 24	670>253	680> 96
50>117	60 > 89	70>187	80> 75	690>131	700> 83	710>180	720>163
90> 54	100>159	110>168	120>138	730> 25	740>149	750>115	760> 31
130>170	140> 82	150> 84	160> 38	770>196	780>165	790>231	800>141
170>191	180> 77	190> 52	200>116	810> 60	820>224	830>200	840> 43
210> 43	220>131	230>194	240>224	850>222	860> 42	870> 5	880>179
250>188	260> 61	270>145	280> 63	890> 11	900>235	910> 38	920> 79
290> 3	300>233	310>238	320> 89	930> 9	940>215	950>139	960> 15
330>235	340> 43	350> 15	360>127	970>118	980>220	990> 24	1000>142
370> 60	380> 9	390>172	400>178	1010>135	1020> 42	1030>164	1040>132
410>115	420 > 63	430> 42	440 > 71	1050>175	1060> 64	1070>200	1080> 42
450 > 57	460>162	470 > 2	480>178	1090> 75	1100> 3	1110> 76	1120>240
490> 76	500>109	510>108	520> 1	1130>149	1140>156	1150> 89	1160>250
530> 84	540>246	550 > 50	560>202	1170>205	1180> 43	1190>217	1200>211
570> 16	580>166	590>207	600>158	1210>217	1220>119	1230>230	1240>174
610>116	620> 24	630> 7	640> 65	1250>171	1260>227	1270>233	1280> 40

合わ



1. ホイッスル

山口県 上田竜司

と読者

8

プログラム

というわけで、トップバッターは山口県長門市の上田竜司クンの「ホイッスル」。打ちこんで走らせれば、ああなるほどね。「ピリピリピリ」という音をみごとに表現している。ナイスですね。行10の最後の「GOTO10」を消して走らせてみると「ピー」という音が続くだけ。このGOTO文でSOUND0,500とSOUND0,560の高さの違う2つの音をすばやく交代させ、

ホイッスルの音を出しているわけだ。南の国ブラジルにはサンバホイッスルというのがあって、ホイッスルの横の穴を指でふさいだりあけたりすることによって音程の変化を付け、リズムをとります。カーニバルのチームをこのホイッスルでリードするのだが、この上田グンのプログラムを応用してサンバホイッスルをシミュレートするのもなかなかおもしろそうだ。

10 FOR I=0 TO 1:SOUND 0,50:SOUND 7,62:SO UND 8,15:NEXT:FOR J=0 TO 1:SOUND 0,56:SO UND 8,15:NEXT:GOTO 10
20 DATA 12,0,7,0,25,150,12,16,16,99,2,10

2. バルカン砲

神奈川県 寺田公宏

2番目は、鎌倉市の寺田公宏 クンの「バルカン砲」。機関銃の 音ですね。もとは「ダダダダ ・・・・・」と1回だけ音が出るよう になっていたのだが、FOR以 下を付け加えて、連射するよう にしました。そのうえのSOU ND7、255をちょっと不思議に 思う人がいるかもしれないが、 これがないと発射音が終わって もノイズが残ってしまう。

ところで、SOUND7……

はチャンネルA~Cのトーン、 ノイズのオン・オフを決めるの だが、日ビットのうち下位日ビット の値は関係ない。つまり、「11 11110」も「001111 10」も同じ。というわけで、S OUNDE7,254=SOUND 7、126=SOUND7、62ということになる。文字数をあまり使いたくない場合は、このへんに注意しておこう。

10 SOUND 7,254:SOUND 8,15:FOR I=0 TO 255:SOUND 1,I:SOUND 6,I:NEXT:SOUND 7,255:FOR J=0 TO 500:NEXT:GOTO 10

3. WATER DROF

愛知県 竹田鷲二

水滴のピチャピチャという音。 作者(じつはGEN)のコメント によれば「FOR I=IIO TO 50 STEP-I:~ をいろいろ変えるといろんな音 になります」とある。

さて、もとのプログラムには SOUND7の指定がなかった ので加えておいた。SOUND 文のあるいろいろなプログラム を走らせていると、まえのプロ グラムの影響でトーンを出すつ



もりがノイズが出てしまったり する場合がある。SOUND文 を使うプログラムでは、SOU ND文でミキサーの状態を決め ておくのがベター。

10 SOUND 1,0:SOUND 7,56:SOUND 8,16:SOUND 12,8:SOUND 13,0:FOR I=110 TO 50 STEP -1:SOUND 0,I:NEXT:SOUND 8,0:FOR I=0 TO 150 0:NEXT:RUN

を集め特集してみた。レ・ッ・ツ・ゴー/

4. ゴキちゃんの悲し一最後 埼玉県 佐々木聖司

題名の勝利といえるのが、このSANSHOこと佐々木聖司 クンのプログラム。内容は、トーン、ノイズを混ぜて音をすば やく動かしているのだが、その つもりで聴くと、たしかにゴキ ブリがハネをバダバダさせても



がき、バタっと動かなくなる雰 囲気が出ている。

やっぱり、アレですね。プログラムをくふうすることも大切だけれど、音は想像力によるところが大きいので、ネーミングのセンスも、なかなかものをいう。この音でほかのタイトルだったなら、採用しなかったのではないかと思います。今後の投稿者もダイトルにはじゅうぶん気を使ってほしい。

10 SOUND 7,38

20 PLAY "L6405S10M200","L6407","L6403" 30 PLAY "BAGAGFGFEFEDEDC8","BAGAGFGFEFED

EDC8", "BAGAGFGFEFEDEDC8"



5. タイムマシンで出発だ!

「すいません、ハガキがなかった もので」というコメントがあっ たので何かと思ったら、往復八 ガキの返信用で届いていた。

これもタイトルにピッタリの 音だ。なぜ、こんな音が出るの かというと、たとえば、行30の 最後に、

FOR K=0 TO 10 D:NEXT

なんていうのをくっつけてみる とよくわかる。Dの値が2、32、

3、33、4、44、……と30ずつ飛 びながら少しずつ上がっていく ので、音のほうは低高低高低高 の順序で全体としては少しずつ あがっていく、という仕掛けだ。 これがたいへん速く変化するの で「ピョョョー」みたいな音に聞 こえるわけだ。

ちなみに「SOUNDO, 25 5-0」のところで0のかわり に | を入れておくと、単純に音 が上がっていく音になる。

- 10 SOUND 8,15:SOUND 7,56:SOUND 1,0
- 20 FOR I=1 TO 150:FOR J=1 TO 50 STEP 30
- 30 D=J+I:SOUND 0,255-D
- 40 NEXT J, I: SOUND 7, 255

6. グラディウスのレーザーの音

札幌市の川本健二クンは、も はやMファンでは有名人。音に も強くて、そもそもこの連載の 第1回も彼のマシン語でコーラ ス効果を出した「雪の降る街を」 というプログラムだったのだ。 今回のこの音も短くてシンプル

なものなのだが、さすがのサウ ンド。一瞬、グラディウス気分 にひたれる。

どこで聞いたのか「ゲーセン 版グラディウスはPSG音源だ そうです」という情報もハガキ に書き加えられていたのだった。

- 10 DEFINT A-Z
- 20 SOUND 0,26:SOUND 2,27
- 30 SOUND 1,0:SOUND 3,0:SOUND 7,56
- 40 FOR I = 0 TO 12
- 50 SOUND 8, I: SOUND 9, I
- 60 NEXT
- 70 FOR I=13 TO Ø STEP -1
- 80 SOUND 8, I: SOUND 9, I
- 90 FOR J=0 TO (I-12) +300+50
- 100 NEXT J, I:GOTO 40

7. SLサウンド

小沢クンは1枚のハガキにプ ログラムを4つ書いてきた。「男 の荒波』というのがあって、ただ の波の音なのだが、ついタイト ルにひかれて採用しそうになっ てしまった。しかし、いやいや、 ほかの2つがなかなかよかった ので、そちらにしました。

この「SLサウンド」はありが ちなパターンながらも、だんだ

んテンポが速くなって、いかに もSLの走り出す感じが出てい たので採用。行30の「STEP-1」のところがテンポ感を表現 しているので、ここの値を変え てみるとおもしろい。



- 10 SOUND 7,55:SOUND 6,30:SOUND 8,16:SOUN D 13,10:SOUND12,3
- 20 FOR I=9 TO 1 STEP -1
- 30 FOR J=255 TO 20 STEP -1
- 40 SOUND 12, I: SOUND 11, J
- 50 NEXT J:NEXT I

8. COSMOS エイリアン

小沢クンのもう1つの作品は、 ああなつかしい、インベーダー タイプのシューティング・ゲー ムの音。10年まえくらいに、こ の音が全国の子供からサラリー マンまでを夢中にさせたものな のだ。

プログラムもよくできていて、

行50~70で比較している値が少 しずつ違うのと、A1、A2、A 3の値がちょっとずれているた めに、敵機が順番におりてくる 感じがよく出ている。

シューティングに限らず、宇 宙からの侵略をテーマにしたゲ 一ムに使えるね。

- 10 SOUND 7,56:SOUND 1,0:SOUND 8,15:SOUND
- 3,0:SOUND 9,15:SOUND5,0:SOUND 10,15
- 20 A1=0:A2=0:A3=0
- 30 SOUND 0,A1:SOUND 2,A2:SOUND 4,A3
- 40 A1=A1+1:A2=A2+1:A3=A3+1
- 50 IF RND(1)<.15 THEN A1=20
- IF RND(1)<.1 THEN A2=15
- IF RND(1)<.05 THEN A3=9
- 80 GOTO 30

9. S•O•U•O•N K•O•U•G•A•I 埼玉県 岩本圭介

埼玉県は春日部市の岩本クン の音も2本採用してしまった。

まず1つ目は、ようするに「騒 音公害」。だれもが聞いてうるさ いなあと思ったことのある、ビ ルの工事現場の音だ。

これも「ダダダダダダ・・・・・」と いうノイズ音をつねに出してお いて、ランダム関数を利用して

(行20でPに 0~9の乱数を入 れて、そのあとで判定に使って いる)たまに「ガン」というクイ 打ちこみの音を入れているとこ ろがちょっとした仕掛けになっ ている。

ノイズの使い方は、PSG音 源での音作りのポイントだが、 これはうるさい方向での成功例。

- 10 SOUND 7,6:SOUND 6,18:PLAY"T90L32","T9 0","T90":L=RND(-TIME)
- 20 P=RND(1)*10:IF P>8 THEN A\$="07V15BV13 B-V12AV11A-V10GG-V8FE"ELSE IF P>5 THEN A \$="04V1504V14CV12C#V11DV9D#D#V10D#V11D#D #"ELSEA\$="
- 30 E=RND(1)*200+200:PLAY A\$,"V12C4","S8M =E:C4":GOTO 20

10. Danger, Danger//

最後は「警戒警報発令/」とい った感じの作品。

プログラムは、チャンネルA、 B、Cの音の高さを少しずつず らし、行20~行40が「ウォー」と 音がずりあがるところ、行品が 同じ音の高さを出しているとこ ろ。行70でちょっと休んで行80

でまた行门にもどる。

そういうことで今回は読者投 稿特集にしてみたのだが、いか がでしたでしょうか。私はずい ぶん楽させて、いや楽しませて もらった。こういう感じでまた やりたいので、ユニークなダイ トルのいい音を待っています。

- 10 SOUND 7,56:SOUND 8,15:SOUND 1,2:SOUND 9,13:SOUND 3,1:SOUND 11,2:SOUND 5,2
- 20 FOR S=140 TO 40 STEP -6
- 30 SOUND 0,S:SOUND 2,S+7:SOUND 4,S+2
- 40 NEXT
- 50 FOR S=0 TO 400:NEXT
- 60 SOUND 8,0:SOUND 9,0:SOUND 10,0
- 70 FOR S=0 TO 80:NEXT
- 80 GOTO 10

*このコーナーでは、読者の皆様がBASICで作った音を募集しています。ハガキにSOUND文やPLAY文を書いて送ってください、長いものはテープ、ディスクに入れて送ってくだ さい。また、タイトルもイメージにあわせて必ずつけること。採用者には特製テレカを贈呈。それから、「こんなことをしてほしい」という、このコーナーへのリクエスト企画も 募集中です。送り先は、MSX・FAN編集部「サウンド係」まで。

ローマ字かな変換

MSXから文字を打ちこんでいて、いちばんやっかいなのは「かな」だ。

かなが打ちこみづらい基本的 な理由は2つある。

①かな文字キーの数が多く、探 すのがめんどうくさい

②かなを打ちこんでいる途中では数字キーや一部の記号、アルファベットが使えない

数字や「/」を打つためにいちいち切り換えなくてはいけないのは、はっきりいってアホである。で、数字については数字専用の「テンキー」というものがあるのだが、悪いことにMSXでは最近出たもの以外ではテンキーのついていない機種が多い(ほかのパソコンではほとんどついている)。

MSX1のユーザーはこの点に関しては泣くしかないが、 MSX2のユーザーには救済策がある。それが、ローマ字かな変換機能だ。この機能は、すべてのMSX2についている。

SHIFT+かなキー

SHIFTキーを押しながら、かなキーを押すと、ローマ字かな変換モードになり、これでかなを打ちこむことをローマ字かな入力という。知っている人も多いと思うが、知らなかった人もやっぱり同じくらいいるだろう。個人的にMSX2ユーザーをやっているスタッフたちに聞いてみたらほとんどが知らなかった。ううむ。

このモードでは、ローマ字で 打ちこむと自動的にひらがなに 変換してくれ、CAPキーをオ ンにすれば、カタカナにもなる。 その状態で、たとえば、

PUROGURAMU とローマ字で入力すると、 プログラム

と画面に表示されるわけだ。

ローマ字だと、打つキーの数 は増えてしまうが、実際にはロ ーマ字かな入力のほうが断然入



すべてのMSX2に標準装備されている「ローマ字かな変換機能」をキミは知っているか



カしやすい。アルファベット26 文字なら、キーの配置はなんと なく覚えているからだ。それに 数字も記号も英数字モードのと きと同じように打ちこめるので、 英数字まじりの文でも切り換え が少なくてすむ。

ローマ字変換規則について

ローマ字にはおもに「訓令式」 (和式)と「ヘボン式」(洋式)の2 とおりのつづり方がある。たと えば、「ち」を訓令式では「TI」、 ヘボン式では「CHI」とつづり、 「じゃ」を訓令式では「ZYA」、 ヘボン式では「JA」とつづる。

MSX2のローマ字かな変換機能では、この両方のつづり方を受けいれてくれるのだ。だから、文字によって、短いほうの方式を用いるようにすれば、いっそう打ちこむのが楽になる。

ちゃんとしたマニュアルなら

巻末あたりにローマ字かな変換 規則表が掲載されているはずな ので見ておこう。

だいたいは、ローマ字の書き 方を知っていればすぐに打ちこ めるはずだが、ちょっと特殊と 思われるローマ字かな変換規則 を次に列挙してみよう。

①「ん」⇒あとに子音が続くときは「N」、母音や記号が続くときや文字のないときは「NN」 ②「を」⇒「WO」

③小さい「ぁ」「ゃ」など⇒「LA」 「LYA」などと、頭に「L」をつ けて打ちこむ

④「ふぁ」「ふぉ」など⇒「F A」 「FO」(ヘボン式)

⑤「ぢ」「づ」⇒「D I 」「DU」 ⑥「うぃ」「うぇ」⇒「W I 」「WE」 ⑦「ゔぁ」「ゔぃ」など⇒「V A」 「V I 」など

®「てい」など⇒「THI」などと

Hをはさんで打ちこむ ⑤長音記号「一」⇒「X」、または J | S配列なら「¥」キー、50音 配列なら「*」キー

ただし、回はマイナスの記号を代用する習慣もある(微妙に横の長さが違う)。個人的な体験でいうと、例の「ウルティマIV」で遊んでいるときに、こちらは正直にちゃんとした長音記号を打ちこんでいるのに、まったく受けいれてくれないことがあった。このソフトでは、マイナスだけが長音記号として採用されていたのだ。ううむ。

また、カタカナはまえに述べたようにCAPキーをオンにして打ちこめばいいのだが、じつは、母音のキーを押すときにSHIFTキーを押しながらやるとカタカナになるという技も使える。いやあ、便利便利。

50音配列の句点の謎

何点「。」や読点「、」は、JIS配列では、ふつうのかなモードと同じで、それぞれSHIFT+ピリオド、SHIFT+コンマで打ちこめるが、50音配列の句点「。」には注意を要する。ふつうのかなモードでの半濁音「ロッキーが句点、句点のキーが半濁音になるのだ。これは、設計者が50音配列の使用者に対して意地悪をしたか、たんに設計ミスをしたかのどちらかに違いない。

JIS配列の機種の人は、

POKE&HFCAD, ② と打ちこめばキーが50音配列に 変わるので、この妙な現象を試 しに味わってみよう。

あきたら、

POKE&HFCAD, 1 **少** とするか、電源を入れ直せばも とにもどる。

ちなみに、50音配列の機種の 人はこの逆をやれば、JIS配列 と50音配列とのあいだを行った り来たりできる。

ただし、キーに書いてある文字まで変わることはない。あたりまえ。ほんとうに変わったらすごいけど。



TVフィルタードSII 全国

マイケル名人の感想

取りつけて、びっくり!!テレビ

が

置のギラギラやチラツキがなく なり、首がチカチカしない。画像も鮮明だし、小さなかくれキャ ラなどの動きがはっきり見える。高得点もでるが、それより、首 が楽だヨ。全国の人が使ったらいいと思う。

なのかかん むりょう しょう 7日間無料使用OK!効果なければ返品自由!!



※7月1日より 大型 テレビフィルター 新発売 ? 特別注文 (22型~29型)



人名分一人から言語

VフィルターFSⅡ

- 目に有害な紫外線を画面から100%カット
- ■目に有害度の強い可視光線を約75%カット
- ■近距離でも目の疲れを防ぐ特殊メタクリル樹脂
- ■ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像
- ■TVフィルターFSⅡは脱着ワンタッチ!

材	質	メタクリル樹脂…水晶のような透明性を有し、重さ はガラスの約半分で、耐衝撃強度 は、強化ガラスより強い。				
型	名	14・15型用	16・17型用	18·19型用	20・21型用	
定	価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円	
特別	価格	4,000 _円	5,000 ₱	5,500 _m	6,500 _₱	

送料400円は、別途いただきます。代金支払方法は、7日間使用し、お気に召 しましたら同封の払込み用紙で郵便局から、7日間以内に代金をお送りくださ 万一お気に召さないときは、返品できます。返送料は、自己負担でお願 いします。2枚以上注文される場合は、代金は商品と引きかえになります

お申し込みは今すぐ おハガキか お電話で!!

● 郵便番号·住所

• 氏名·印·年令 • 雷話番号

〒577 柏田西1.9

東京 03-818-5511 大阪 06-303-4152

株サンクレスト ●〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 ■受付時間

>午前10時~午後6時

日/午前9時~午後7時 阪 日·祭日/午前9時~午後6時

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

STRATE

連載小説もいよいよクライマックス。東 北から関東地区はすべて葦名盛氏のもと に統一される。次号で大団円となる予定。 『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』も発 売されたことだし、情報をおおりに待つ。

全•国•版》

~章名盛氏奮戦記 その4~by 倉岡進(広島県)

弱小大名・葦名盛氏がレベル5の戦国の世を 説。第4回は近畿地区に戦火が巻き起こる。

前号までのあらすじ

第9国・岩代の弱小大名だ った葦名盛氏は、いろいろ な秘伝を駆使して領地を広 げる。1574年、欠囲の戦法 で徳川家康を追いながら徳 川方の領地をことごとく葦 名方のものにした。その徳 川方が、報復とばかりに盛 氏が兵糧攻めのオトリとし た遠江駿河へ攻め入った。

政を暗殺させるつもりである。忍 者を送り出してほんの数日後、報 告が届いた。「我、暗殺に成功せり」

北陸戦線 越中を兵糧攻めのオ トリとするため、金、米を飛驒へ 運び出す。

中部戦線 飛驒を○型の部隊編成 にする(欄外参照)。盛氏はいった。 「わしもすでに53歳。全国統一を 急がねばならない。ついては、兵 糧攻めは準備に手間取るゆえ、い

ϡ

尼

6050

阿波

細

十讀岐

出雲伯耆尼

尼芸備

2500 p

土佐長

河伊子

■募集内容/キミの編み出した戦略や戦術、ちょっと風変わりな プレイ法など、MSX/MSX2版のシミュレーションゲーム(三 国志、信長の野望《全・国・版》、大戦略など)の情報を大募集/ ■応募方法/市販のレポート用紙などに自由に表現してください。 ただし、編集部で実験できるように、データは詳しく正確に/ ■送り先/〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX·FAN FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください/

つでも攻撃でき、かつ、奪われて も少数部隊で奪回できる、△型の 部隊編成にしたのじゃ。とくに飛 驒は城へいたる道が3つもある。 秘伝③裸攻め戦法には最適じゃ」

木曾福島では兵へ金1400を施す。 兵忠誠度は79から111へ上昇。

東海戦線 遠江駿河を兵糧攻めの オトリにするため、金、米を甲斐 信濃へ送る。その直後、葦名方の 兵が30万も残っているにもかかわ らず、徳川勢が春の報復とばかり に攻めこんできた。すぐに降参し、 武蔵伊豆より兵1万にて兵糧攻め し、13日目に落城させた。

その他甲斐信濃、磐城、越後上 野、陸前では米を売る。岩代では 民に金250を施す。下野から木曾福 島に金、米を輸送する。

りとするため、兵計万6000を飛驒 へ移動させる。さっそく畠山勢6 万3000が来襲。10日目に降参した。 ただちに越後上野から兵1000で兵 糧攻めし、23日目に勝つ。飛驒で は兵12万を雇う。

東海戦線 遠江駿河をオトリにす るため、兵46万3000を木曾福島へ 移動させる。その直後、またも徳 川家康が8万2000の兵で攻めてき た。れいによって10日目に降参し、 甲斐信濃から兵1000で兵糧攻めす る。家康は19日目に逃げた。

盛氏は、この戦によって三河が 手薄になっていると読み、みずか ら三河に出撃することとし、兵力

越後上野

武蔵伊豆

里

能登

遠江駿河

暗殺成功

-1574年秋-

東北戦線 羽後で兵3万5000を雇 う。陸前では米を売る。羽前にて 忍者〕を雇う。陸中岩崎の南部晴 a 安芸長門城

城

豊前

日向

大

豊後

大

筑肥 龍

~ 肥後 伊

薩摩大隅

-1574年冬-東北戦線 入札に金401を投じて 陸中岩崎を手に入れる(秋に南部 晴政を暗殺したため)。

北陸戦線 越中を兵糧攻めのオレ 越中 加賀 越前朝 因幡但馬 飛驒 丹後若狭 をいる。甲斐信濃 丹波 波 斉 美濃 播馬 木曽福島 尾張 摂津和泉 伊賀北 三河 德 大和人 伊勢志摩

編成心(第1部隊1% 第2部隊79% 第3部隊20%)編成汤(第1部隊30% 第2部隊40% 第3部隊20% 第4部隊5% 第5部隊5% 第5部隊5%) 編成位(第1部隊50% 第2部隊20%。第3部隊20%,第4部隊5%。第5部隊5%)編成它[第1部隊10%]編成臣[第1部隊80%。第3部隊20%]編成○[第1部隊1%。第2部隊99%]編成臣[第1部隊99%。第2部隊1%]



考えて秘伝⑬一石二鳥の術を用い ることとした。

秘伝は一石二鳥の術

心型の部隊編成の国に兵を集 め、弱小国を力攻めする(でき れば総大将みずから出撃して 攻撃力を高くしたい)。このと きに、出撃した国の兵糧を残 す兵力よりも少なくなるよう にして、兵糧攻めのオトリと する。

石二 鳥の術の例 TIC 型の部隊編成にする 敵A 自国 2.兵糧を兵力と同じかやや少なめ ⑤オトリとも 知らずに攻め にする 攻撃兼オトリ ③大軍で弱小国を攻める 4 同時に出撃後の国を兵糧攻めのオトリ 敵B とする 弱小国 6.兵糧攻めでかんたんに奪回する

岩代

下野

常陸

氏の計略にはまり遠江駿河に出兵 し、兵糧攻めにあって逃げ帰った ばかりなので、兵力はわずかに3 万8000。城に籠もって抵抗するも、 葦名方は130万の大軍である。一時 は中部地区に強大な覇権を唱えた 家康であったが、盛氏の計略にあ い、本拠地、浜松城で果てた。

一方、美濃の斉藤方は、オトリ とした木曾福島(兵力1万、兵糧 6)に、つぎの季節に攻めこんでく るのである。

東北戦線 入手した陸中岩崎の強 化をはかるため、兵を5万8000雇 い、兵力23万8000とした。羽後は 金が不足しているため米を売る。 陸前では兵へ金1200を施し兵忠誠 度を68から101へ上げる。磐城から 兵1万9000を陸前へ移動させ、磐 城の兵力をひとする。

対里見戦 下野で忍者 1を雇って 里見義堯を暗殺する。暗殺は成功 したが、戦術としてはよくなかっ

その他 岩代と武蔵伊豆では米を 売る。羽前では民へ金240を施す。 -1575年春-

盛氏は54歳になった。

東北戦線 陸中岩崎は裸攻め戦法 のオトリとするため○型の部隊編 成にする。羽後は兵糧攻めのオト リとするため、©型の部隊編成に する。

対池淵戦 里見のあとを継いだ池 淵が、武蔵伊豆の兵糧が少ないと 見て3万1000の兵で攻めてくる。 盛氏は秘伝⑩兵糧攻め返しの術を 用いて2日目に勝つ。そろそろ安 房も攻め取らねば……。というこ とで、武蔵伊豆では兵を12万雇い 兵力18万9000にした。その後、磐 城と越後上野より必要な金、米を 輸送し、出撃準備完了。

中部戦線 斉藤勢が16万の兵にてオトリの木曾福島へ進攻した。葦名方1万の兵は逃げまわって10日目に降参。その後、遠江駿河から7000の兵で兵糧攻めし、22日目に勝つ。また、兵力の少なくなった美濃を三河から大兵力(84万4000)をもって攻略し、稲葉山城に籠もる斉藤義竜を討った。

北陸戦線 飛驒を裸攻め戦法のオトリとする。このため、兵力を集中させて加賀の本願寺へ攻め入る方針。攻め入ったあとにオトリとも知らずに攻めてくるであろう越前の朝倉を討ち取るつもりである。とりあえず、出撃準備として兵忠誠度を上げる(米を施した)。

越中を兵糧攻めのオトリとすべく、兵フ万3000を飛驒へ送る。

その他 木曾福島では町造り。陸 前、羽前、岩代において民へ金を 施す。下野から飛驒へ金、米を輸 送する。甲斐信濃では兵を12万雇 う(兵力21万9000に)。

19. 尾張のうつけ者

-1575年夏-

北陸戦線 飛驒から53万8000の兵で加賀の本願寺方を攻めることにした。家老が心配顔でいう。「殿、飛驒に残る守備兵はわずか1万1000になりもうす。ここは兵糧攻めが効きもうさんが……」

「わしももう54歳。急がねばならん。裸攻め戦法は兵糧攻めと異なり季節に関係なく攻められるゆえ、今後はこの戦法を中心にしようと思っているまでじゃ。案することはない」

加賀の本願寺方は兵力10万9000であった。しかし、騎馬隊中心の 葦名方はよく戦い、本願寺方を全滅させた(損害は35万9000であった)。

畠山勢が2万7000の兵で越中へ 進攻し、葦名方1000の兵は日日目 に降参した。さっそく占領した加 賀から1000の兵を越中へ送り、兵 糧攻めで畠山方に勝つ。

朝倉義景が17万2000の兵をひきいてオトリにしておいた飛驒へ攻めてきた。兵糧攻めで奪回するわけではないので、葦名方1万1000の兵は逃げまわったりせず、あっさりと降参した。その直後、盛氏は甲斐信濃から飛驒の兵力と同じ18万3000の兵をひきいて出撃した。3日目に朝倉義景は逃げた。

中部戦線 美濃の部隊編成を

型

にする。尾張、織田信長が45万7000 の兵で三河へ進攻する。三河では まだ部隊編成を変えていないので、 奪われると奪回が困難になること が予想される。

「殿、よわりもうした。尾張の兵はよく訓練されているようでござる。秘伝①オトリ戦法でいくしかないように思えまする。第1部隊を浜松城に終れる。 部隊を中原において、めざすは信長の首。というあんばいで……」

盛氏は落ち着いていった。

「織田勢は第1部隊を多めにしていよう。こちらの第2部隊から第 5部隊が東になってかかっても勝 てまい。それより、三河独特の秘 策がある」

盛氏は着城策をとることとし、 兵には「こちらから攻撃をしかけてはならぬ」と強くいい聞かせた (図1)。織田方は少兵力の第4、第5部隊を前面に出したため、葦名方の第2~第5部隊を攻め落とすのに時間がかかりすぎ、30日目になっても葦名方の第1部隊の籠もる浜松城までたどり着けなかったのである。このため、総大将の信長は40万3000の兵を残して尾張へ逃げ帰った。

盛氏は高笑いした。

「三河を攻めるならば兵数の多い第2、第1部隊を前面に出し、第4、第5部隊は後詰めじゃ。それならば、わが軍も30日も持ちこたえられなかったろうに。評判どおり、尾張の信長はうつけ者よのう。わっはっは」

織田勢40万3000を捕虜にしたため、葦名方の兵力は19万7000も増加した。

三河で忍者90を雇い、伊勢志摩 の北畠具教を暗殺した。

対池淵戦 遠江駿河より兵日万 1000を武蔵伊豆へ送る。武蔵伊豆から安房へ27万の兵で進攻し、池 淵勢1万を蹴散らした。ようやく 関東を統一したのである。

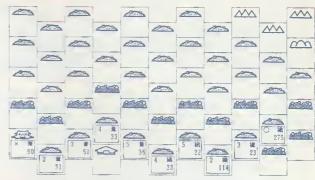
その他 岩代、越後上野、陸前、 木曾福島では町造り。陸中岩崎、 羽前、磐城、常陸、越中では民へ 金を施す。下野から美濃へ米410を 輸送する。

近江の浅井勢(27万8000)が越前へ進攻し、朝倉義景は一葉谷にて果てた。

-1575年秋-

伊勢志摩の入札に金501を投じ、 入手した。盛氏の領地は、いまや

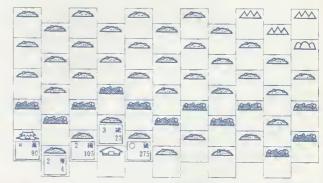
■1575年夏の三河



V

国の状態 離名方 金459/兵糧935/兵力30万/兵忠誠度78/訓練度627/武装度39 織田方 金457/兵糧457/兵力45万7000/兵忠誠度157/訓練度1348/武装度53

30日日



 \sim

貸山岳地。このヘックスはいかなる部隊も入ることができない。戦略上すこぶる重要である。

M

⑤山地。このヘックスにいる部隊は、攻撃力、守備力ともに町のヘックスにいる部隊よりも有利。



⑤川か湖が海。このヘックスは山岳地と同じように、いかなる部隊をしても入ることができない



ることができない ◇ 平地。ふつうの平野のヘックス。部隊の攻撃力や守備力はもっとも低い地形



G+地。ふつうの平野のヘック人。部隊の攻撃力や予慮力はもうとも区で である。



❻領地外。その国の領地でないヘックス。侵入不可能である



◆町。攻撃力、守備力ともに平地より有利。このヘックスにいる部隊が戦闘すると町の価値が下がる



貸城。攻撃力、守備力のもっとも有利。攻めこんだ側の部隊に入られると防衛側の兵忠誠度が下がる



●部隊のコマ。左上は部隊番号、右上は大名の名。右下は兵力。部隊番号か や×になっているのは第Ⅰ部隊。○は大名自身(つまり総大将)、×は大名の代理(ただの大将)が指揮していることを示している。戦争は、第Ⅰ部隊を全滅させるか、総大将が指揮しているときは総大将が逃げるか、敵の兵糧がなくなれば勝ち。また、30日間で勝負がつかなかったときは守備側の勝ち。

20国に達した。

東北戦線 羽前と陸中岩崎で米を 売る。羽後を兵糧攻めのオトリと するため金、米を運び出す。陸前 では兵6万5000を雇い、兵力を27 万4000にする。

北陸戦線 加賀では兵7万を雇い 兵力24万8000とする。これで確保 できるであろう。越中を兵糧攻め のオトリにするため金、米を輸送 する。飛驒は裸攻めのオトリにするため、35万6000の兵を美濃へ移動させる。

中部・近畿戦線 美濃で兵门万を 雇う。ここを出撃拠点とする予定。 忍者55を雇い、紀伊の総大将筒井 順慶を暗殺する(伊勢志摩が隣接 しているので入札に参加できる予 定だったが、これは盛氏の浅慮で あった)。

72 字引き

騎馬隊……「信長の野望(全・国・版)」では第2部隊のこと。鉄砲隊(第3部隊)のつぎに攻撃力が強い。/中原……広い野原の中央。 /浅慮……浅はかな考え。 三河を◇型の部隊編成とする。 入札で手に入れたばかりの伊勢志 摩へ足利勢14万3000が来襲。秘伝 ⑤ぐるぐるまわしの術で、敵の第 2〜第5部隊をかろうじて全滅の第 1部隊を捕虜にした。足利勢を撃 退してホッとしていると、すぐさ ま織田勢38万8000が来襲した。部 隊編成を変える間もなく攻めこまれたため、取られると奪回が困難 と見た盛氏は、寝返りの術で金634 のほとんどを消費し、城に籠もって玉砕した。

その他 遠江駿河、甲斐信濃、越 後上野では、それぞれ8万、5万、 2万の兵を雇う。安房と武蔵伊豆 では兵を移動させる。磐城、下野、 木曾福島から美濃へ金、米を輸送 する。常陸では民へ金を施す。

-1575年冬-

伊勢志摩を奪われたために紀伊の入札には参加できなかった。紀伊は三好方のものになった。残念。北陸戦線 越中から兵1万9000を加賀へ送り、越中をオトリとする。さっそく畠山勢2万8000が進攻する。葦名方1万の兵は9日目に降参する。

越前から浅井勢11万6000が飛驒へ侵入する。 葦名方1万はただちに降参する。

中部戦線 遠江駿河から木曾福島 へ兵22万8000を送る。三河から25 万、木曾福島から30万5000の兵を 美濃へ送り、兵力を集中させる。 尾張は伊勢志摩へ出兵したため手 薄で、かつ総大将の信長がいる。 これを見逃す盛氏ではない。欠囲 の戦法には最適とばかり、美濃か ら68万9000の大軍で進攻する。6 日目、うつけ者の信長は21万1000 の兵を残して伊勢志摩へ逃げた。 葦名方の兵力は80万6000になった。 東北戦線 羽後をオトリとするた め、25万3000の兵を羽前へ送る。 陸中岩崎と陸前ではとりたててや ることもないので、民へ金1を施 した。羽前では兵12万を雇う。 その他磐城、越後上野、常陸、 加賀では民へ金を施す。甲斐信濃 では民へ米を施す。岩代と下野で は米を売る。安房から加賀へ、武 蔵伊豆から美濃へ金を輸送する。

織田勢が紀伊の三好方を攻めて勝つ。うつけ者は伊勢志摩に滞陣 したままである。しめた/ つぎ の季節、またもや欠囲の戦法で信 長を追える。

-- 1576年春--

東北戦線 オトリにしておいた羽後へ陸中盛岡の津軽勢が12万5000の兵で攻めよせてきた。葦名方1万の兵は9日目に降参する。その後、陸中岩崎から1000の兵で兵糧攻めし、23日で落とす。奪回した羽後から12万6000の兵を陸中岩崎にもどし、ふたたびオトリとする。北陸戦線 飛驒の浅井方が越中の畠山方を攻めた。総大将の畠山義綱はその大軍に恐怖し、能登へと道走した。越中を攻略した浅井方は、さらにわずか1万3000の兵しか持たない能登を攻略する。

総大将の浅井長政は伊賀にいるため、今回は欠囲の戦法は使えない。やむなく美濃から85万4000の兵で越前の浅井勢6万6000を蹴散らす。そして、加賀から6万の兵で飛騨に籠もる浅井勢6万8000を裸攻めで破る。さらに越後上野から1000の兵で越中の浅井勢を兵糧攻めで落とす。浅井方も反撃に出て、占領した能登から3万5000の兵を越中に送りこんだ。葦名方の兵力は4万8000であったが、なに世兵糧が1しかない。しかたなく2日目に降参する。

近畿戦線 尾張から75万6000の兵で伊勢志摩の織田を攻める。織田勢33万5000。城にはりつくようにして平野側に第5部隊と第3部隊が6万7000ずつ陣取っていた。葦名方は敵の第5部隊のみを壊滅させ、第1部隊46万8000で城に迫った。ここでも信長は恐怖し、紀伊へ遁走する。残された織田勢26万8000を捕虜にし、葦名軍の士気は高まる。

三河で兵10万を雇う。占領した ての伊勢志摩で、部隊編成を○型 へ変更する。

その他 羽前、磐城、常陸、下野、 安房、甲斐信濃、木曾福島、遠江 駿河では、民へ金を施す。陸前、 武蔵伊豆では米を売る。岩代では 町造りを行った。

-1576年夏

盛氏は病気になる。このため、 戦は最小限におさえる。

東北戦線 夏になったために兵糧 攻めのオトリである羽後へ、羽前 から兵20万を送る。羽後では民へ 金を施す。陸中岩崎では町造り。 北陸戦線 越後上野から兵1000で 越中の浅井方を兵糧攻めし、14日 目に落城させる。加賀では兵へ金 800を施し、兵忠誠度を63から89へ

FAN STRATEGY

上げた。裸攻めのオトリ用の飛驒から兵12万を加賀へ移動させる。

浅井方が19万6000の兵で美濃の 葦名勢1000をねらって攻めてきた。 葦名方はすぐに降参。ただちに越 前より16万4000の兵で美濃を攻め た。稲葉山城にはわずか2000の兵 が籠もるのみで、敵の主力である 第2部隊ははるかに遠い。このた め、葦名方の第1部隊5万3000に て、敵大将をやすやすと討ち取っ た(裸攻め戦法である)。占領後、 美濃から伊勢志摩へ兵34万5000を 送った。

近畿戦線 伊勢志摩で兵へ金900 を施し、兵忠誠度を92から1167へ 上げる。

その他 陸前、羽前、磐城、常陸、 安房、甲斐信濃、木曾福島、遠江 駿河、尾張では民へ金を施す。岩 代では開墾して石高を上げる。下 野では町造り。武蔵伊豆、三河で は米を売る。

20.戦火巻き起こる

-1576年秋-

東北戦線 兵糧攻めのオトリ用に、 羽後から金、米を運び出す。陸中 岩崎では取り立ててやることもな く、民へ金1を施す。陸前から16万 9000の兵を陸中岩崎へ移動させる。 北陸戦線 これからは西を攻めよ うと、能登の浅井勢にはかまわず、 加賀の兵力32万7000のうち守備兵 10万を除いて越前へ移動させる。 また、浅井勢が加賀へ攻めこまぬ よう、れいによって越中をオトリ とするため、金、米を越前へ送る。 近畿戦線 ついに戦火が巻き起こ った。まず、盛氏みずから122万の 大軍をひきいて伊賀の浅井長政を 欠囲の戦法で攻めた。長政は33万 7000の軍勢を有していたが、葦名 方の第2部隊120万7000が2日目

に城下に迫ると、驚いて一戦も交えず近江へ逃げた。秘伝母威嚇の 術である。

ついで、盛氏は占領したばかりの伊賀に集まっている155万7000の大軍のうち、30万を守備兵として残し、122万7000兵で山城の足利義昭将軍を攻めた。足利勢は17万1000である。城の前にある町に籠もる足利方の騎馬隊9000を第1部隊で壊滅させ、第2部隊で義昭に迫った。義昭も一戦もせずに逃げた。

一方、紀伊の信長は、伊勢志摩の章名勢がわずか1万と見て、裸攻めのオトリとも知らずにみずから10万5000の兵をひきいて攻め入ってきた。章名方は予定どおりに降参した。

盛氏は占領したばかりの山城から、守備兵30万を除いた109万2000にて近江の浅井長政を攻めた。長政の有する兵力は10万2000。最後まで激しく抵抗するも、ほぼ10倍の兵を有する葦名勢にかなうはずもなく、全滅した。秘伝⑤分裂国攻め方心得のとおり、浅井方の国であった能登も葦名へ帰順した。

その後、占領したばかりの近江から、10万の兵で信長を討つべく、伊勢志摩へ出撃する。織田方は、兵力では葦名方を上回っているものの、信長の護衛兵はわずかに2000である。2日目に葦名方2万の騎馬隊が城下に迫ると、あわてて紀伊へ逃げた。

紀伊へ逃げた信長は、その後足 利義昭に攻められて滅んだ。信長 は三河において葦名方を一時苦し めたものの、盛氏の仕掛ける欠囲 の戦法や裸攻めのワナにかかり、 いいところなく敗れた。尾張のう つけ者の野望はついに潰えたので ある。



図3●1576年秋の近畿地区

①伊勢志摩の葦名方が伊賀の浅井方を攻める→浅井方近江へ逃げる

②伊賀の養名方が山城の足利方を攻める一足 利方大和へ逃げる

③紀伊の織田方が伊勢志摩の董名方を攻める → 養名方隆参

④山城の葦名方が近江の浅井方を攻める→浅 井方全滅

⑤近江の葦名方が伊勢志摩の織田方を攻める →織田方紀伊へ逃げる

⑥大和の足利方が紀伊の織田方を攻める一様 田方全滅

⑦摂津和泉の三好方が紀伊の足利方を攻める →足利方大和へ逃げる

字引き

また、信長を破った足利義昭も 摂津和泉の三好長慶に大和を攻め 取られた。

その他 磐城、岩代、甲斐信濃では民へ金1を施す。越前では兵へ金1200を施す(兵忠誠度は59から89へ上昇)。下野、安房では米を売る。羽前、越後上野、常陸、武蔵伊豆、木曾福島、美濃では金、米を輸送する。飛驒で日万3000、尾張で15万の兵を雇う。能登、遠江駿河、三河では米の輸送を行う。

1576年冬-

東北戦線 羽後から兵20万を陸中岩崎へ移動し、羽後をオトリとする。ついで陸中岩崎から兵58万7000で陸中盛岡の津軽為信を攻撃する。津軽勢9万8000は籠城して抵抗するも、葦名方の大軍にかなうはずもなく、津軽方は滅んだ。

東北で最後に残った敵の蠣崎慶広は、オトリとも知らずに20万の 兵をみずからひきいて羽後を攻めた。葦名方は9日目に降参した。

占領した陸中盛岡では部隊編成 を○型にした。

近畿戦線 秋に占領した伊賀と大和、そして越前では部隊編成をへ型にし、裸攻めのオトリにする予定である。近江はオトリとした○型の部隊編成の国を攻めるときの拠点とするため、部隊編成は変更せず、新たに17万1000の兵を雇い、兵力を66万1000とする。伊勢志摩でも18万の兵を雇った(兵力は38万3000となった)。

その他 磐城、常陸、武蔵伊豆、 甲斐信濃、越前では民へ金を施す。 羽前、越後上野、美濃、尾張では 兵へ金や米を施す。木曾福島では 町造り。陸前、岩代、下野、安房、 能登、遠江駿河、三河では金、米 を輸送する。越中から8万8000の 兵を加賀へ移動させる。

-1577年春

盛氏56歳になる。

東北戦線 陸前から1000の兵で羽後の蠣崎を兵糧攻めする。蠣崎方は21万の大軍であったが、22日目に総大将慶広が逃げて落城する。 奪回した羽後から20万1000の兵を陸中盛岡へ移動させる。陸中盛岡へ移動させる。陸中盛岡へ移動させたのである。陸中盛岡では民へ米を施す。 北陸戦線 「西を攻めよ」の戦略にしたがい、摂津和泉にいた三好方の大将を暗殺する(三河で雇った忍者1で成功した)。伊勢志摩と伊 貿をオトリにすべく、それぞれ38万2000、29万9000の兵を近江へ移動させる。これにつられて大和の三好長慶がみずから24万4000の兵をひきいて伊勢志摩へ攻め入る。さっそく近江から敵と同じ24万5000の兵で出撃する。2日目に長慶のいる城へ迫ると、長慶は戦わずに大和へ逃げ帰った。

山城では15万1000の兵を雇った。 その他 磐城、岩代、下野、安房、 武蔵伊豆、甲斐信濃、能登、越中、 飛驒、木曾福島、加賀では民へ金 1を施す。尾張では民へ米1を施 す。羽前、美濃では兵へ米100を施す。

領地が多くなったので、敵国に 攻められる心配のない国を、コン ピュータが勝手に操作してくれる 属領命令を使った。

越後上野、武蔵伊豆……バランス 国とする

磐城、岩代、常陸、下野、阿波、 能登、越中、遠江駿河……商業国 これによって、つぎの季節から は盛氏みずからが命令する国が大 幅に滅る。大規模な作戦を始める までのあいだ、すこしでも頭を休 ませておきたいと、盛氏は考えた のである。

21.割りこみの術

一1577年夏

摂津和泉は金401を投じて入札 に成功する。また、大和の三好長 慶は病死した。年令は55歳で健康 は96であった。盛氏よりも若く、 かつ健康も高かったのに、不思議 なものである。

東北戦線 羽後の部隊編成を©型から○型へ変更する。兵糧攻めのオトリから裸攻めのオトリにしたのである。その直後、蠣崎慶広がみすから3万4000の兵をひきいて陸奥から羽後へ攻めこんだ。羽後の葦名勢1万はすぐに降参する。家老が喜んでいった。

「殿、蠣崎慶広みずから羽後へ攻め入りましたぞ。ここは欠囲の戦法で蝦夷まで追い落としましょう

「いや、ここはむしろ秘伝⑩割りこみの術を用いたほうがよい。欠 囲の戦法じゃと、最後に攻める蝦夷がきつくなろう。よって、ます陸奥を攻め取り、そのあとで羽後を攻める。さすれば、戦わずして蝦夷はわがものになる。羽後はオトリの国ゆえ、攻め取りやすいが、蝦夷ではそうはいかん」



秘伝(4割りこみの術

わざとスキをつくり、敵の総 大将を誘う。その後、敵が攻 めてきた国を攻め取って退路 を断つ。そして総大将のいる 国を滅ぼせば、残りの国は無 傷で入手できる。つまり、実 力行使で敵国を分裂国にする わけてある。

盛氏は陸中盛岡から陸奥を攻めた。 葦名方は55万8000、対する蠣崎方は1万6000であった。ここはカ攻めで壊滅させる。

近畿戦線 盛氏みずから105万3000の兵をひきいて丹後若狭の一色義道を討つべく出陣する。義道 直属の第1部隊は4万4000である。6日目に葦名方の騎馬隊15万5000 が城へ迫ると、総大将の一色義道 は越前へと逃げた。またも欠囲の戦法である。

越前は盛氏が裸攻めの仕掛けを しておいたところである。越前の 一色方22万7000に対して盛氏は26 万の兵で攻めるよう指示した。葦 名方は大将のいる第1部隊をオト リにして一色方の騎馬隊を誘い、 5日目にして総大将の一色義道を 討ち取った。

入札で入手したばかりの摂津和泉の部隊編成を○型に変更する。そこへ波多野秀治みすから31万5000の兵をひさいて攻めこんできた。葦名方22万9000の兵は玉砕。波多野方に11万4000の損害をあたえた(しまった。オトリ用の部隊編成に変えておいたことを忘れて玉砕にいってしまった。盛氏もすでに56歳。ややボケてきたのか、それとも戦いの連続で疲れていただけか。いすれにしても、この戦は損であった)。

伊勢志摩をオトリとすべく、3万の兵を残して残りの46万の兵を 近江へ移動させまる。丹後若狭の 部隊編成を裸攻めのオトリ用の 型に変更する。

その他 陸中岩崎、羽前、甲斐信濃、木曾福島、美濃、尾張では民へ金を施す(これによって、盛氏の魅力は最高値の210になった)。陸前から近江へ、山城から丹後若狭へ金、米を輸送する。越前から32万1000、美濃から7万5000の兵を近江へ移動させる。

22. 葦名幕府成立

-1577年秋

金401で大和の入札に成功する。 東北戦線 羽後に孤立した蠣崎慶広を討つべく、5万の兵を陸前から出撃させた。東北戦線最後の戦いは、裸攻め戦法の策にはまった蠣崎の第1部隊2000を葦名方の騎馬隊1万3000で襲い、一撃で壊滅させる。この勝利によって蝦夷も葦名のものとなり、東日本は盛氏のもとに統一された。

近畿戦線 丹後若狭にいた盛氏は みずから99万8000の兵をひきいて 丹波の波多野勢を討つ。波多野の 兵はわずか8万9000。葦名方の大 軍に踏み潰される。出陣のときに 丹後若狭に残した兵は1000。秘伝 (3)一石二鳥の術を用いたのである。

この誘いにのって因幡但馬の尼子方が28万5000の兵で丹後若狭へと攻めよせた。葦名方1000はただちに降参する。

占領した丹波から22万の兵で裸攻めの仕掛けをしておいた摂津和泉の波多野秀治を攻める。波多野方の兵は葦名方より少し多い22万2000であったが、主力の騎馬隊は城よりはるかに遠い位置に布陣していた。城に籠もる秀治の部隊はわすか3000である。2日目に葦名方の一撃をあびて滅んだ。

オトリとしておいた伊勢志摩へ 足利義昭が5万6000の兵をひきい て紀伊より出撃する。葦名方3万 の兵はすぐに降参した。

入手したばかりの大和では防備のため5万の兵を雇い、兵力11万7000とする。

その後、尾張から19万の兵で伊勢志摩の足利義昭を攻める。足利方の主力である騎馬隊は西の山地に布陣している。しめた/ 秘伝 (

「の威嚇の術で城の東側から迫ると、 義昭は一戦もせずに紀伊へと逃げ 優った。

奪回した伊勢志摩へ、飛驒と美濃の兵を集める。集まった兵70万により、紀伊の足利義昭を攻撃するつもりだ。紀伊の兵力はわずかに2万9000である。

「殿、義昭殿といえば征夷大将軍 の位を持つ武家の棟梁。 なんとか、 生かしておいて利用する途はない ものでござろうか」

「そう考えておったゆえに信長も 秀吉も天下人になれなかったのじゃ。カの伴わぬ将軍に何の権威が あろうか。天は義昭を見放してお るわい。かまわぬ、攻めよ」

天正5年、秋の3日目のことであった。将軍義昭は紀伊の地において果て、室町幕府は滅んだ。義昭を討った足で、盛氏はすでに自国となっている山城へ行き、参内した。朝廷は東日本の平定を高く評価し、葦名盛氏を征夷大将軍に任命した。ここに、葦名幕府が開始されたのである。

しかし、葦名幕府の実効支配は 東日本を中心にした34か国であり、 西日本は依然として混乱していた。 その他 甲斐信濃、加賀では民へ 金を施す。越前で兵19万5000を雇 う。蝦夷、陸奥、陸中盛岡、陸中 岩崎、羽後、羽前では、東北地区 平定により、兵を西に向けて移動 させることにした。近江、山城か ら摂津和泉に兵を移動させる。三 河、伊賀では金、米の輸送を行う。

23.好運の中国攻め

1577年冬

盛氏は中国地区の攻略に取りかかろうとしていた。このとき、思いがけない好運が訪れた。

播磨の別所勢が兵39万8000にて 因幡但馬の尼子晴久を攻めたので ある。尼子方は盛氏の誘いにのり、 丹後若狭へ28万5000の兵を攻めこ ませたばかり。このため、晴久を 守る兵は14万1000と少なく、別所 勢に打ち破られてしまった。

「中国攻めにはもってこいじゃわい」と盛氏はつぶやいた。

「別所方は2か国を保有しております。欠囲の戦法で総大将のいる国をたたく絶好の機会にござる。 因幡但馬へ出撃じゃ」と家老が賛同した。

「別所方を攻めるのもよいが、それよりも、もっと大局的に尼子方の状況をよく見ろ」

「尼子晴久がいかがなされたか。 晴久は丹後若狭に逃げたと思うが ……。あっ。尼子方は出雲伯耆、 三備とも領有してござる。という ことは……う一む」

「わからぬか。われらの代わりに、 別所方が尼子方を分裂国にしたの じゃ。よって、丹後若狭の攻略を 急がねばならない。すれば、戦わ ずして出雲伯耆も三備もわがもの ぞ。

「なるほど、なるほど」家老はよう やく盛氏の考えを理解したようで ある。

FAN STRATEGY



章名方は近江から28万6000の兵で出撃した。丹後若狭の尼子方は金を1049も持っており、大兵力で攻撃すると寝返りの術で金を消費してしまうおそれがあるため、同じ兵力で進攻したわけである。

丹後若狭では、尼子晴久の直属 部隊はわずかに3000であったが、 強力な騎馬隊が28万3000もいて、 かつ城の近くに布陣していた。

1日目から敵の騎馬隊はまっすぐに葦名方の第1部隊をねらって 進撃してきた。あいだの距離はわずかに1ヘックスである。葦名方の騎馬隊5万8000が晴久の籠もる城へ着く。

2日目、敵の騎馬隊がめっぽう 強い。晴久を攻撃しようと城まで 行った葦名方の騎馬隊が、敵の騎 馬隊の一撃でわずか3000に減って しまった。

3日目、章名方の騎馬隊は晴久 直属の第1部隊に攻められて壊滅 する。また、葦名方の鉄砲隊2万 8000も敵の騎馬隊にやられ、一撃 でわずか1000に減ってしまった。

4日目、草名方の第1部隊15万8000が、またもや敵の騎馬隊にやられ、一撃で1万7000に減ってしまった。もう一撃で全滅である。危ない。また、鉄砲隊の残り1000も敵第1部隊3000にやられて全滅する。そして、このときようやくまわりこんだ草名方の第4部隊2万8000が晴久を攻める。

5日目、葦名方の第4部隊1万 7000が晴久の部隊1000を攻め、全 滅させる。かろうじて、葦名方の 勝利に終わった。

辛勝であった。盛氏は丹後若狭 を奪回するとともに、出雲伯耆と 三備を戦わずして手に入れた。

奪回した丹後若狭へ越前から29 万の兵を送り、兵力の集中化を図る。その後、丹後若狭から56万4000 の兵で因幡但馬の別所長治(兵力34万2000)を欠囲の戦法で攻めた。 因幡但馬の国は城を挟んで東西に分かれており、東側には第3部隊6万9000と第4部隊3万8000が防備していた。葦名方の騎馬隊で別所方の第4部隊を壊滅させ、壁が破れたところへ第1部隊44万6000が迫ると、長治は遁走した。

別所長治は播磨の国へ逃れたが、 さらにこれを討つべく、摂津和泉 より兵187万8000で攻める。別所勢 はわすかに8万9000。長治は8日 目に果てた。

その他 丹波では兵17万を雇い、 兵力75万3000とする。山城でも兵 20万を雇い、兵力30万とする。甲 斐信濃、加賀では民へ金を施す。 蝦夷、陸奥、木曾福島、尾張、伊 賀では金、米を輸送する。大和か ら摂津和泉に兵11万7000を移動さ せる。三河では米を売る。

忍者による攪乱戦術を開始する。 兵離反の命令を使い、安芸長門の 城井方の兵忠誠度(149)を下げる つもりである。領地が増えれば、 ひと季節に出せる命令の数も増え るため、いくつもの国から連続し て忍者を送りこむことができるの

----そして次号につづく。

アフト70本プレゼント付!

読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみ八ガギをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で70名様(各ソフトら名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは6月30日必着。当選者の発表は8月8日発売の本誌9月号の欄外でおこないます。

■アンケート

- あなたの持っているMSX は次のどれですか。いずれかの 番号を丸で囲んでください。2 台以上持っている場合や増設日 AMをつけている場合は数字の 大きいほうを答えてください。 ①MSX(RAM8K) ②MSX(RAM8K) ③MSX(RAM8K) ⑤MSX(PAM64K) ⑤MSX2(VRAM64K) ⑥MSX2(VRAM128K) ⑦持っていない
- ◆ 上の質問の答えが①~@の方へ。今後、MSX2を買う予定はありますか。①もうすぐ買う予定②いずれ買いたいと思う③買うつもりはない
- 次の周辺機器で持っている ものはどれですか。持っている もの全部に丸をつけてください。
 ①ジョイスティック
 ②ディスクドライブ(外づけ)
 ③ディスクドライブ(内蔵型)
 ④プリンタ ⑤データレコーダ (オーディオ用テープレコーダ を代用しているばあいも含む)
 ⑥アナログRGBディスプレイ ⑦モデム ⑧持っていない
 ⑨その他(具体的に記入してください)
- 近々、何か周辺機器を買う 予定はありますか。ハイ、イイ エで答えてください。あるとす ればそれは何ですか。⑤の番号 で答えてください。
- MSXでやりたいことを次 のなかから選んで、興味のある 順に4つまで番号で記入してく ださい。

①ゲーム ②プログラミング

③パソコン通信④ワープロ⑤□G⑤ビデオ編集⑦コンピュータミュージック⑥ビジネス⑤学習⑩その他

- 表1のソフトのなかで本誌 で特集してほしいゲームを3つ まで番号で答えてください。
- 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。
- 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。
- 今月号の記事(表2)のうち 読んでつまらなかったものを3 つまで番号で答えてください。
- 動あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコンやゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。①ファミコン ②セガマークⅢ③PCエンジン
- ④PC88系 ⑤PC98系 ⑥FM7./77系 ⑦X]系 ⑥そのほか(具体的に記入) ⑨どれも持っていない
- あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

2

4

6

8

9

10

13

14 15

16

17

18

19

それぞれのソフトの詳細は各掲載 ページで確認してください。

No.	フレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1 2 3 4 5 6 7 8	R・TYPE 7 イース II 0 ザ・リターン・オブ・イシター・12 アレスター・14 ワールドゴルフ II 5 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)・94 ルパン三世・パビロンの賞金伝説 ・100 ザ・マン・アイ・ラブ・102	9 10 11 12 13 14	プレイカー (04 クレイズ (106 抜忍伝説番外編 (107 ソリテア・ロイヤル (108 ファミリーボクシング (109 クイズ雑学オリゼック・わたなべわたる編・・・・110

〈表2〉今月号の記事	23	ON SALE
表紙	24	COMING SOON
< FAN SCOOP > R • TYPE	25	FAN CLIP
<fan scoop="">1-211</fan>		
<fan scoop="">ザ・リターン・オブ・イシタ</fan>	_	
<fan scoop="">アレスタ</fan>		/走の\#註
<fan attack="">ワールドゴルフII</fan>		〈表3〉雑誌
ゲーム十字軍	Į.	MSXマガジン
FAN J FAN J BOX J	2	MSX応援団
<ファンダム>ゲームプログラム	3	コンプティーク
	4	テクノボリス
<ファンダム > MSXの音楽とサウンド	5	ピープ
<ファンダム>ファンダムハウス	6	ボフコム
FAN STRATEGY	7	マイコンBASICマガジン
LINKS INFORMATION PAGE	8	ログイン
<fan news="">蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカ</fan>		その他のパソコン雑誌
<fan news="">ルバン三世・バビロンの黄金伝説</fan>	10	ゲームボーイ
<fan news="">ザ・マン・アイ・ラブ</fan>	11	ハイスコア
<fan news="">ブレイカー</fan>	12	
<fan news="">クレイズ</fan>	13	ファミコンチャンビオン
<fan news="">抜忍伝説番外編</fan>	14	- / - PEX IN
<fan news="">ソリテア・ロイヤル</fan>	15	
<fan news="">ファミリーボクシング</fan>	17	その他のファミコン雑誌
<fan news=""> クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる裏</fan>	13	していしてアファミコン推議

	〈表1〉ゲームソフト				
No	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	R・TYPE(アールタイプ)	26	ザナドゥ	51	抜忍伝説番外編
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	27	ザ・マン・アイ・ラブ	52	信長の野望く全国版>
3	アシュギーネ~虚空の牙城~	28	沙羅曼蛇	53	ハイドライド3
4	アシュギーネ~復讐の炎~	29	ザ・リターン・オブ・イシター	54	ハウ・メニ・ロボット
5	アルカノイドII	30	三国志	55	覇者の封印
6	アレスタ	31	THEプロ野球激突ペナントレース	56	パロディウス
7	イース	32	シャティ	57	バブルボブル
8	イースII	33	シャロム	58	陽あたり良好!
9	ウィザードリィ	34	ジーザス	59	ファイアボール
10	占いセンセーション	35	死霊戦線	60	ファミクル・パロディック
11	ウルティマ~恐怖のエクソダス~	36	スナッチャー	61	ファミリーボクシング
12	ウルティマIV	37	セイレーン	62	ファンタジー
13	F-1スピリット	38	ゾイド	63	ブレイクショット
14	王家の谷・エルギーザの封印	39	ソリテア・ロイヤル	64	プロフェッショナル麻雀悟空
15	王子ピンピン物語	40	大戦略	65	ブレイカー
16	ガイアの紋章	41	谷川浩司の将棋指南II	66	ボンバーキング
17	カサブランカに愛を	42	釣りキチ三平(ブルーマーリン編)	67	マイト・アンド・マジック
18	ガリウスの迷宮	43	太陽の神殿	68	マース
19	ガルフォース~創世の序曲~	44	ディーヴァ~アスラの血流~	69	麻雀狂時代スペシャル
20	ガンダーラ	45	ディープダンジョン	70	マンハッタンレクイエム
21	グラディウス 2	46	F-4	71	めぞん一刻
22	クレイズ	47	ドラゴンクエストII	72	燃えろル熱闘野球'88
23	サイキックウォー	48	ドラゴンスレイヤーIV	73	勇士の紋章
24	殺人俱楽部	49	忍者くん~阿修羅ノ章~	74	ルパン三世・バビロンの黄金伝説
25	クイズ雑学オリンピック・わたなべわたる編	50	抜忍伝説	75	ワールドゴルフⅡ

Falcom



2人の女神とは誰のことなのか? 6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?



もともとイースは、"I、と"II、でひとつの物語になっている。

だから、イースIのタイトルにはOmen(前兆)という言葉が記されていた。

それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。

その謎がいま、すべて解き明かされようとしている。

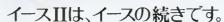
「イース」から感動の「イースII」へ……。



7月15日発売!

「イース」の優しさを継承しさらにグレートアップした「イースII」。

アミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)



イースがなくてもイース!!はブレイできますが、イースをブレイしておくとイース!!がより楽しめます。

通信販売(送料無料)

●現金書留の場合 -

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

3枚組

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、 お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425 (27) 6501

FAX 0425(28)2714



日郊ファルコム線就会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル



ファミクル・パロティック ©1988 BIT2



MSX 2 AM EM RAMBAK/VRAM128K

2×ガROM 定価¥6,800

制作/発売元 株式会社BIT² 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F 103(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT2販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-8 斉田ビル3F 〒03(862)6886 FAX.03(862)2263

イラスト等線 ファミクルパロディックのマシンと主人公達の似額 絵を送ってください。優秀作にはステキなプレゼン トをあげちゃうよ! 送り先:8173販売株『ファミクルイラスト係』へ。 (住所、氏名、年令をご記入の上、お送りください)

秘録首斬り館

● 多でんや とうご 人 ● 逐電屋 藤兵衛 — 担当者が首切りをかけて制作中ノ乞うご期待ノ

0000000 a

MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。 製品のお問い合わせは㈱BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売㈱へ。



BIT MSX . AND E



こんな戦争、誰がはじめたんだろう…」 彼女はコックピットで、ふとそんなことを思った。

人類最初の植民星"太陽系第10番惑星アンナ"。移住者達の努力の結果、惑星 アンナは太陽系で一番の楽園へと変化した。

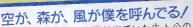
でして長い月日が流れたある日、惑星アンナの緊急通信回路のランプが点滅した。 "ワタシハマザーコンピュータKEL-13、コノホシノニンゲンハ ワタシガシハイシタ。 ワクセイ〈アンナ〉ノムジョウケンアケワタシヲヨウキュウスル"

もちろんアンナの住民達はこの要求を断った。そして母星とアンナの間に長い戦い が始まった。そして彼女はKEL-13を破壊し母星の人々を救出するために、最新兵 器である可変アブダンパー"スレイブ・ガンナー"で飛びたった。

ias east Enf bineass

美しいグラフィックス/ リアルなアクション/

对応



妹のクリスを捜すために旅に出ていた主人公の< プリルは、ある日クリスが魔王パズルにさらわれた ことを知った。彼女を助けるためにプリルは魔城 めざして旅立った。

プリルの冒険がいま始まろうとしている。



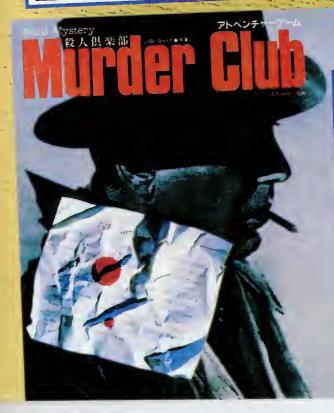
MSX2ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800





刘応





殺意がエクスタシーに達する時、ひとつの事件が始まった。

若き実業家ビル・ロビンスが物言わぬ哀れな姿で発見された。疑惑に満ちた状況の数々。 相ついて現れる容疑者たち。次第に浮かび上がる、20年前の迷宮入り事件の謎とは何か? 手がかりを集め推理の糸をたぐる。見事に真相を探りあて、物語を終結へ導くことができる かどうかは、すべて君の腕次第だ。

読むミステリーから、ブレイするミステリーへ。本格ミステリーが、ついに小説を超えた。

新発売/

MS32ディスク版(3.5"2DD) ¥7,800

MSX 2 (東VRAM128KB) 4×ガロム¥7.800



響子さんがお知らせする、最新情報ダイヤル 0593-53-3611

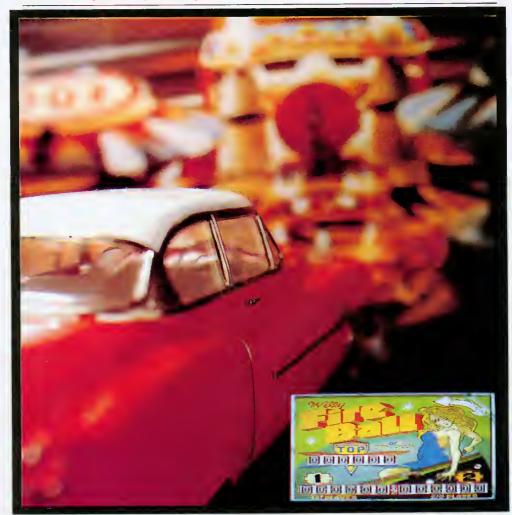
《通信販売》 通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明紀の 送料サービス 上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。



株式会社マイクロキャビン 〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL0593(51)6482

表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、当社が創作・開 発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権 法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

これは、もう、ロックンロールだ!







MSX と ペイン マークは、アスキーの商標です。



題。3Dピンボール ファイアボール

爆弾かかえたあいつが、

やって来た。

この街は、ドンパチ、ドンパチ。

スリリングの連続攻撃。

究極の3Dピソボール、

ファイアボールだ。



- ●表記のソフトウェアブログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。
- ●スタッフ募集/シナリオ・デザイン・プログラム等、ゲーム作りに情熱のある方、ご連絡ください。
- ●通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替 (大阪8-303340)にてお申し込み下さい。 送料は無料です。



株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト



日も当たらず、風も吹かず、 毎日が闇夜の連続である。 しかし、 そんな中であるにもかかわらず、 いや、そんな中であるからこそか、 そこには沢山の魔物達が 住みついていた! 彼らは暗闇に息を潜めながら、 独自の世界を築いていたのである。 ところがある時、 彼らにとっての"魔界"より、 一人の"人間"という使者が、突然 侵入してきた/

ここに、両親を殺された 牛面が一頭いる。 彼は洞窟生活に終止符を打ち、 広い外の世界へと 踏み出すことになった。 果たして、彼の復讐は 成し遂げられるのだろうか!?

3,000円 好評発売中

- ■PC9801シリーズ 5"2HD 1枚組、 5"2DD 2枚組、3.5"2DD 2枚組
- ■X1シリーズ 5"2D 2枚組 ユーザーの方々のリクエストにお答えして イベント以外にも個別のオリジナルBGM を入れ更に臨場感が増しました。

尚、抜忍伝説番外編は、ブレイングレイ・ユーザーズクラブ の方(ユーザー登録カードを出され、会員No.の判る方) のみの限定通信販売とさせて頂きます。

これがうわさのアバンタン

▽ 翼をもった男達 √

△ 23.5" 2DD 4枚組 7,800円

他機種の内容をそのまま継承し、さらにグレード・アップ! イベント画面以外でもBGMが流れるようになりました。

■PC8801SRシリーズ 好評発売中

PC88D1mk II SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA/FA/MA 5" 20 5枚組 価格 9,800円

MSX2はアスキーの商標です。

●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、 使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社にお申し込みください。送料は当社負担とさせていただきます。

■PC9801シリーズ 好評発売中

5"20 5枚組、5"2HD 2枚組、 5"200 4枚組、3.5"200 4枚組 価格 各9,800円



■X1シリーズ 好評発売中

5" 20 5枚組 価格 9,800円

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル TEL. 03-264-3534代





disc TATION ディスクステーション FM-PAC (FM音源 INDEX

(ディスクステーション)

特集・ゲームデモンストレーション特集・名作ゲームの復襲 ハッスルチュミー 88

E1'88

- ほか1作 ●最新ゲーム徹底紹介 ●注目のハード情報

MSX₂專用 2DD

たったの 980円

MSX VRAM128K

MSXマークはアスキーの路像です。 メカROMは1メガビット以上の大容量メモリを 搭載したROMカートリッシです。

7月5日いよいよ発売/

大反響/超低価格、豪華内容のため売り切れは必至です。予約しないと入手できない恐れがあります。

株式会社コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号 Phone: 082-263-6006 Fax: 082-263-6049







女神転生



徳間書店アニメージュビデオ 遠山桜子本帖

BII

ピスタサイズ ステレオHiFI カラー60分 12800円

VHS

128GH-17

128GB-5017

原作/陣出達朗 文/結城恭介 キャラデザイン…・北爪宏幸 作画監督……北爪宏幸•伊藤宗緒美 脚本……酒井あきよし

アニメージュ文庫「遠山桜宇宙帖 奴の名はゴールド」(徳間書店刊) 監督・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・イ川知子 美術監督· 有川知子 音樂· 羽田健太郎 主題歌 藤井 子標度シャルン) ℃陣出達朗•結城恭介/徳間書店

●製作・発売元/徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ●制作協力/徳間ジャパン

● 販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161



やっと、MSX2愛用のみなさまにも、「サイキックウォー」 のSF新体験をしていただけることになって、スタッフー同、 ナミダしてマス。で、次にナミダするのはキミの番。 こりにこったシナリオと、きめの細かい画像の 美しさに、きっと、ビックリ感動するはずダ。

血も、肉もダンシングの、リブル

このゲームのスゴ味は、突如、襲撃してくる帝国軍とのサイ キック戦。カタトキも目を離せない、ツバをのむのももど さしい、瞬間勝負に挑戦してほしい。

作ワープのSFミュー

SF体験をもっとナマナマしくするために/ KOGADOがつくったミュージックテープが、 1人に1コ、もれなくついてくるんだ。透明感に あふれるシンセのメロディが、キミをもれなく 宇宙の彼方につれていってくれるハズ。

→ PC-8801SR以降(V2mode專用)	8.800P3
*PC-8801/mkII	
★PC-9801シリーズ · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
*MSX2 3.5"2DD	
*FM7/NEW7 5"2D	8.800FF
FENATZ/AV/ 3 5"PD	R RANIM

FT-RPG

万邪の封印 (メタルフィギュア) (&特製マップ付)



PC-8801シリーズ PC-9801シリーズ······ 9,800円 FM7/NEW7 5"2D ... 8,800F FM77/AV 3.5"2D 8,800F3 X1シリーズ 8,800円 MSX2 3.5"2DD 8,800円





MSX2ユーザーの方

ほん~っとにながらくお待たせしました。ごめんなさい。 今度こそホントの発売でっす。ホントにホントだってば! で、その証拠に、移植版発売記念としてなんとサイキッ クウォーユーザーの方全員にステッカーをプレゼント!! 次の方法で応募してネ。写真のステッカーのうち3枚を あさ子が選んでお送りします。

★サイギックウォーのマニュアルの表紙についてる「K GDマーク」を切り取り、120円切手と同封して、下記 の工画堂スタジオ「サイキックウォー・ステッカープ レゼント係」に送って下さい。住所、氏名、年令も忘 れずに書いてネ。メ切りは昭和63年7月31日デス。

●通信販売(送料無料)開始のお知らせ●

工画堂スタジオではこの度通信販売を始めました。ご希望の方は、品名・ 機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。

お問い合わせ先/株工画堂スタジオ 〒162 東京都新宿区市谷台町11 TEL.03-353-7724





- MSX 2 ZZZ 2 X ガ ROM
- ●PC-8801mkII SR/FR/TR/MR/FH/MH/VA (5"2D 2枚組)
- ●価格 MSX用/7,800円、PC用/7,800円

TECHNOPOLIS SOFT

徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL. 03-432-4471

WE SHALL CO THE ALG.

太陽系外探査機に関するレポート

07/12/2085

参照:連邦データファイル

アクセス68-7740

ファイル No. 75480916-4451, 4677,

4889, 4991,

7556, 8332

r/24x8J-*** 3353-9172

1972年3月2日午後8時49分に米国ケープケネティー基地より打ち上げられた「パイオニア10号」は、人類が初めて太陽系外に送り出した人工物体となった。パイオニア10号は太陽の光さえ届かぬ外惑星の探査を目的とするため、太陽電池発電をあきらめ原子力熱電気発生装置を動力源とした。機体は直径3mの大型パラホラアンテナを中心に設計され、総重量は 258kgであった。機体には太陽系外の知的生命体へのメッセージとして、人類と太陽系の図が刻印されたアルミ板が埋め込まれていた。

パイオニア10号は木星を目指して航行、1973年12月3日、木星に最接近、 木星の上空 131,400kmより、木星及びその衛星の接近写真を地球に電送した。 そしてパイオニア10号は木星の重力場によりその進路を曲げ、1987年冥王星 軌道通過、初の太陽系脱出人工物体となった。軌道計算によると800万年後、 現在アルデバランが位置する宇宙空間に到着予定。

翌1974年12月5日、10号の後を追うように打ち上げられた「パイオニア11号」も順調に航行を続け、1979年9月1日土星に最接近、10号同様人類に多大な成果をもたらした。

1977年には2機の惑星探査機、「ポイジャー1,2号」が相次いで打ち上げ



MEBACK TO SCENE.

ンチャーゲームが復活。



られた。当時1970年代から1990年代にかけては、精密機械工学が最も飛躍的 に進歩した時代でもあり、パイオニアから僅か3年後にもかかわらず、ホイジャーはパイオニアに比べ、遙かに精密な観測結果をもたらした。木星の衛星エウロパやイオ等の詳細テータ、土星における新たなる衛星の発見、数々の貴重な観測結果を地球に電送し続けた。そして2007年3月15日、太陽系から150億kmの地点から最後の通信を受けたのち、消息を絶った。

ポイジャー打ち上げ以降、日本を始めとするアジア諸国の台頭により米国の経済力は著しく衰退、1996年までに数々の惑星探査機を打ち上げたNASAも事実上の活動を停止した。そして、次の太陽系外探査機が打ち上げられるまで、約半世紀を待たなければならなかった。

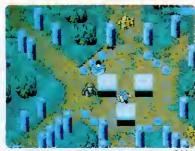
2031年8月9日、世界宇宙開発機構によって、へびつかい座バーナード星の探査を目的とする「セプテミウス1」が打ち上げられた。セプテミウス1は核融合パルス推進システムによって、太陽系脱出後も加速を続け、最大速度は光速の13%になった。2077年バーナード星に到達したセプテミウス1から発せられた観測テータは、56兆kmもの距離をマイクロウェーブに乗り、2083年1月22日午前2時14分、エウロバ通信ステーションに届いた。セプテミウス1から送られた観測テータは、打ち上げ当初に予測されたとおり、ハーナード星が人類生存可能な惑星であることを示していた。

2087年打ち上げ予定の「セプテミウス2」は、人類初の太陽系外有人探査機になる予定であるが、連邦最高機密 J-443によりファイルはオープンされていない。現時点で詳細は全く不明であるが、京都組織細胞学研究所のファイルを情報衛星シーラを通してテータジャックに成功、統括コンピュータ判明。 開発コード J Z B 2086、完全 A I を実現するニューロンコンピュータ、通称 R - A - C - C - O - O - N







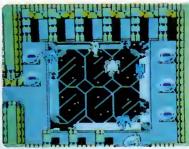


▲幻想の街

MSX2

- ★PC-8801mk II SR (FA,MA,VA) (要2ドライブ) 5"2D・2枚組
- ★ MSX (RAM16K以上) 4メガロム
- ★ 【[53]2 【 (VRAM128K以上)4メガロム 各¥7,800

- ★城、街、ダンジョンは当然、200 階建ての塔から空中都 市、そして未知の空間へ、想像を超えた驚異のパラレル ワールド
- ★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作 ハイドライドⅡより、大幅にアップ。時間の概念まで加 わり、時刻によって風景の色合いも変化。
- ★ソフトウエア3プライオリティーによる、群を抜いたグ ラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大な フェアリーランドを美しく再現。
- ★BGMは、FM音源、PSGをフルに使いきった14曲。 機種により、高感度ステレオサウンドも実現。
- ★さらに操作性を向上させたマルチウィンドゥ。ゲームス ピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
- *MSX、MSX2は、パナ・アミューズメント・カート リッジ(PAC)に対応。



▲宇宙船内部

MSX1

★ハイドライド ブロンズパック (ハイドライドII・ハイドライド3/2本組)
MSX (RAM16K以上) ¥9,980



Active Role

Playing Game



5th 創立5周年記念作品



c) 1987 T&E SOFT



MSXマークはアスキーの商標です。

PC-98#

- 販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を の上、当社宛お送りください(連申サービス・連連希望の方は300円フラス) ジンボードで希望の方は、100円の手を検し300円プラと同封の上海ネラ 送りくたさい(富書での辞求はお断わりします) カタログご希望の方は、100円切手間封の上、カタログ請求券を りください 《集書での辞求はお断わりします》



製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE 052-773-7770

表記のソフトウェアフログラムとマニュアルは、坐社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意くたさい レンタルや解析コピーを行なうと、著作権法により厳しく起罰されます。

T&Eマガジン No.17 請求券

新創刊お知らせ広告マンガ

テクノポリス編集部&佐藤元













テクノポリス

新創刊!

7月号

好評

発売中!!

毎月8日発売

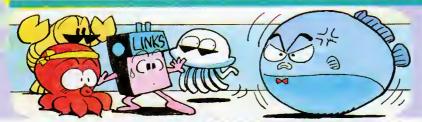
定価480円





徳間書店

THE LINKS INFORMATION PAGE



5月号で紹介したNWG『竜宮帝国の逆襲』 をアタック。電話料金を気にして参加をしぶ っていた人、やったはいいけど途中でやめち ゃった人に、Mファン得意のマップで攻略!

おとひめさま 救出作戰 いよいよスタート

リンクスの人気コーナー「A1 クラブ』の中で、開催中のNWG 『竜宮帝国の逆襲』は、迷路を情 報を集めながら進む、というア ドベンチャー仕立てのゲームだ。 途中に登場するカメやイカなん かと話をすれば、自然と進むと いうわけだ。

さて、ことの起こりは愛すべ きおとひめさまが、竜宮帝国に さらわれちゃったこと。キミは かわいい彼女を一目見たいと思 って(?)、地下の帝国に侵入し

オンラインのゲームだから、 あんまり壮大なものになってし まうと料金が高くなるので、比



較的かんたんな迷路で構成され ている。しかも3ステージとコ ンパクト。今回はステージ1の マップしか載せてないけど、こ れ以上見せちゃうとおもしろ味 が半減するのでここまでね。ス テージ2はすごくシンプルで、 ステージ3はワープが多い、と

いうヒントだけにしておこう。

実際に取り組むときは、もち ろんマップを書きながら。で、 途中でいろいろな選択に迷った ら、ノリで対処しよう。作った 人は、ユーモアのわかる遊び人 だからなんだ(上の写真の中の セリフがその証拠なのだ)。



た"す? きれいて"っしゃろっっ!

いきなり ステージ1を 攻略する

スタートのすぐ近くにいるカ メは味方のカメ。この迷路に迷 いこんで誰ひとり帰って来なか ったと話しかけてくる。つぎに 会うクラゲはある秘密を教えて

くれる。そうこう進んでいくと 「イカはは」というイカに出会う。 ここで重要なのがお茶を飲むこ と。それがすんだらタコツボか らタコツボヘワープ。そして、

ついにステージ]のボスにご対 面となる。ここで命をかけて、 じゃんけんの勝負をする。こい つはハサミもちだが、チョキを 出すとは限らないのだ。

※矢印(會)は、行き先を選ぶカーソルです。

そして…… 意外な展開 意外な結末へ

つぎは暗黒ボードのあるステ ージ2だ。ボードの中をのぞい てひとやすみしつつ、後半のヒ ントをここで収集だね。このス テージのボスはフグ。じつは、 このフグがものすごいナルシス トで、自分が世界一美しくて、 強いと思っているとんでもない ヤツだ。こういうヤツには現実 を知らせてやるべきだね。

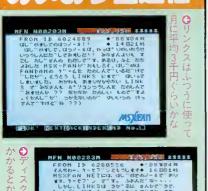
ステージ3ではタコ男という 名のタコに出会う。彼はタコ美 (恋人でなく妹ね)を捜している (ここらへんが結末への伏線な のだ)。このステージはとにかく ワープが多い。ステージ 1 はマ



ップが2つだけど、ここは6つ もあってたいへん。ハッピーエ ンドまでは、いろいろあるもの。 そのへんは右の写真を見てね。 ちなみにクリアにかかる時間は 早い人で30分。だからリンクス へ払うアクセス料金が、600円、 電話料金が3分10円として100 円。合計で700円だ。

後半はハプニングの連続!





MOK! MENTINCKINDENSIND NO.

待

(リンクス内のイベント情報)

○ラスト直前の感動のワン・ シーン。遠くにいるのは誰?

夜9時

●NWG『A1レーシングクラブ』チャンピオン勝ち抜き戦

毎週金曜日に人気NWG(ネットワークゲーム)の『A 1 グランプリ』と『ミッドナイトラリー』を交互に 開催。好評につき、今月も引きつづいてやるんだけど、腕に自信のある人は特に参加してほしい。5 週連続で勝ち進むと、NWGのグランドチャンピオンとして特別に認定してしまおうと思うのだ。開 催は『A 1 クラブ』にて!

6/18 ●世界一周クイズ大会

とうとうリンクスもここまで来た! っていうところのクイズ大会がこれ。夜8時になったら、リン クスの会員は全員(忙しい人は別だけど)MS Xの前に集まって、リンクスのセンターの出題するクイ ズにつぎつぎと答えていく。クイズを解き進むってことは世界をぐるぐる旅行しちゃうってこと。だ から、全間正解でゴールにたどりついたときは、世界一周したことになる! かつて80日間で世界一 周をした人がいた(?)らしいけど、リンクスのクイズ大会では、いったい何分ぐらいでまわっちゃう んだろう? 当日は百科事典を用意して、友だちと何人かで挑戦するのがいいね。このお楽しみイベ ントは7月2日にもある。結果報告や感想などをめいおう星通信まで待ってます!

開催中

MSXEATI

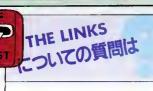
●NWG『ガーリーブロック』第1回チャンピオン大会

ついに始まった、会員のオリジナル・ロボット同士の闘い!……それぞれ違った機能をもつパーツを 組み合わせて、自分のオリジナル・ロボット「ガーリー」を作る。その「ガーリー」がリンクスを通じて、 他の会員の人の「ガーリー」を相手に闘ってしまう。自分より年上の人が作った「ガーリー」かも知れな いし、女の子が作ったやつかも。でも、闘いに私情は禁物。実力で闘うべし。通信の世界だからこそ 味わえる、不思議な体験だね。最強の「ガーリー」には賞品が用意されてる。今月は誰の「ガーリー」が ナンバーワンかな?



快適な毎日。花壇には花まで咲 いて(左の小さい写真をよく見 て/)、家の中も掃除をしていつ

リンクスのMファンのコーナ もクリーン。お客様に来てもら 一は『A] クラブ』に引っ越して、 えるとうれピー。では、今月も めいおう星通信の部屋に送られ て来たメール(左の文字ばかり の画面写真)を3つ紹介。



ネットワークの内容についての問い合わせ、ネッ トワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、 リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか 電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区鳥丸通御池下ル リクルートビル8F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係

〈電話〉 075-211-3441



歴史シミュレーションの最新作

1218年春。不戦同盟の期限がすぎたそ の瞬間に、16国の西夏は2国の金に奇 襲をかけた。モンゴル帝国の最前線に 風穴が開けられてしまったのだ……。 まったく、小説よりドラマしている。

媒 体	區 2枚組
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	9.800円

媒 体	圆 2枚組
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	12,300円

媒体	222
対応機種	MSX ₂ 専用
VRAM	128K
セーブ機能	テープ/内臓S-RAM/PAC
価格	9.800円 (12,300円)

-システムで録音されている)

The second secon	The state of the s
媒 体	
対応機種	MSX MSX 2
RAM	16K
セーブ機能	テープ/内臓S-RAM/PAC
価 格	9.800円(12.300円)

ジックテープ(なんとドルビ

「蒼き狼と白き牝鹿・ジンギ スカン」には、MSX2専用の ディスク版と4メガROM版、 MSX用2メガROM版の3 種類とこれらにジンギスカン 専用のBGMが入ったミュー



が付いている『蒼き狼と白き 牝鹿・ジンギスカン with サ ウンドウェア』というバージ ョンの、合計6タイプがある。 どれもゲーム自体は同じなの で、自分の持っているマシン にあわせて選べるというわけ だ。

発売中なのは、いまのとこ ろMSX2専用ディスク版の サウンドウェアのみ。サウン ドウェアの付いてないタイプ (そのぶん価格が安い)は、6 月21日にはソニー(開発元は 光栄)から発売される予定だ。 MSX2専用、MSX用のメ ガROM版は、すこし遅れて 7月に光栄から発売される予 定。なお、メガROM版では テープ、内蔵S-RAM、P ACの3つの媒体にセーブで きる。また、ディスク版では、 付属のディスクに10か所セー ブが可能になっている。

左の写真はジンギスカンの パッケージに入っている資料 をならべたもの。古めかしい 感じの地図をながめ、「秘史・ 蒼き狼と白き牝鹿」という読 み物を読む。そのバックにサ ウンドウェアの音楽、蒼き狼 と白き牝鹿のテーマや騎馬の 舞いが流れている……。とい うふうにしているプレイヤー の姿が目に浮かぶ。じじつ、 ゲームを始めるまえに気分を 高揚させておくもってこいの 方法なのだ。

ジンギスカンでは、モンゴ ル編、世界編という2つのシ ナリオが用意されている。 モンゴル編……モンゴル平原

15 150

を舞台に、モンゴル族のテム ジン(ジンギスカンの名前)が 14の諸部族を統一し、その後 世界編に移行する。1人プレ

上天より命ありて生まれたる落き猿ありき。. その寒なる惨白き牝鹿ありき。 大いなる湖を渡りて来ぬ。

元朝秘史

イ専用

世界編・・・・・ユーラシア大陸を 舞台に、4人までの同時プレ イができる。スタート国は下 の写真の4か国から選択。目 標はもちろん世界(画面上で はユーラシア大陸)の征服だ

シナリオの基本的な設定は 「信長の野望《全・国・版》」や 「三国志」と似ているが、コマ ンド(命令)の部分がずっとリ アルになっている。まず、本 国では季節ごとに3命令でき、 直轄地では1回だけ命令でき る。離れた国では指示が伝わ

ひモンゴル編はこんな画面



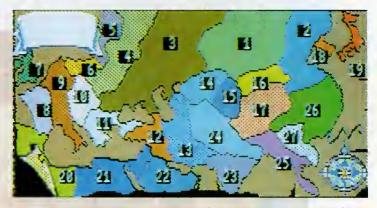
りづらくなるわけだ。そして、 命令によって消費する力(能 力値)がちがう。戦争ばかりし ているとすぐに力尽きたりす るのだ。世界征服には、体力 と知力、その両方が要求され るのだ。

世界編におけるスタート国一覧

世界編におけるプレイヤー のスタート国は、アジアのモ ンゴル帝国、ヨーロッパのイ ングランド、地中海のビザン ツ帝国、そして日出づるとこ ろの日本国の4つから自由に 選択する。

各国の基本的な状態にはあ まり差がない。ここは、ゲー

ムにのめりこめるように、思 い入れ優先で国を選びたい。 そう、「三国志」で劉備玄徳を 選ぶときのような感じ。大和 魂が呼んでいるから日本国と か、ジンギスカンの悲願を達 成させたいからモンゴル帝国 でプレイするとか、ノリのい い理由を付けるのがコツだ。



第1国 モンゴル帝国

ベルクタイ カサル

























モンゴル編では、まだテムジンと呼ば れていたが、1205年冬からはじまる世 界編では、モンゴルを統一したあとな ので成吉思汗と呼ばれるようになる



その後陸地の4分の1を植民地として 領有することになるイングランド。こ の王は冒険と戦争好きで、イングランド には通算6か月しかいなかったという



歴史上のビザンツ帝国は1204年に滅 亡しているのだが、このゲームではビ ザンツ帝国が滅亡していなかったら、 という仮定のもとに登場している。



鎌倉時代を確立したのが原頼朝。1200 年代後半にはジンギスカンの末裔の元 寇を神風で防いだだけだが、このゲー ムでは逆に攻めてゆくのだ。

能力值在深めて建国

1205年冬、ジンギスカンの物語は始まる。はじめの仕事は、国王と将軍候補たちの能力値の設定だ。能力には、統率力、判断力、企画力など6つの項目があり、つつでを実行するごとに特定の能力が低すざれる。能力が低すぎるなってしまうので、できるだけはない。コンピュータにまかなければならない。しておかなければならない。しておかなければならない。してもらうこともできるが、やはり自分自身で決めるべきだ。

国王の設定をなるべく高く



○能力設定。高数値をねらえ

するのは当然として、将軍候補については、彼らの使い方を決めて性格付けをしてしまうのもいい。戦争専門なら武力だけ突出した将軍候補を、統治専門ならば統率力の高い将軍候補にするといった具合に。

国长作为人们这个

人を割り当てる

1206年春。最初のコマンドを実行することになる。

他国の動向も気になるが、まずは内政に力をそそぎ、戦争に耐えるだけの国力をつけるのだ。まずは「割当」コマンドで住民配分と兵士配分を行う。住民配分では、仕事(町造り、城造り、食糧作り、特達のがを変える。はじめいでとに何人ずつ従事がは城造りを減らし、町造りには城造りを減らし、町造りにままるの増産をはかるのだ。



○「割当」のコマンド実行中画面 🎎 🦠

そして、兵士配分。これは きたるべき戦争に備えて兵士 を配分するものだ。兵士は本 隊から第9部隊までの10部隊 に分けられ、部隊の内容は騎 馬隊、歩兵隊、弓矢隊の3種 類に分けられる。

・部隊の・ 種類





騎馬隊 動力に優れ、予

機動力に優れ、平 地では圧倒的な強 さを誇っている。



平均的強さの部隊。 伏兵という特殊攻 撃を行える。



弓矢隊

き。遠距離攻撃を 行うことができる

油断大敵、

まったく予測できない天変地 異が起こることがある。大寒 波、暴風雨、疫病の3種類だ。 大寒波は冬にモンゴル帝国な どの北方の国々を襲い、暴風

天変地異

雨は南宗など南方の国々で夏に発生する。また、疫病は春と夏にランダムに広まる。これだけは被害の少ないことを神に祈るしかない。

变病 大寒波







暴風雨

金を作る

「割当」がすんだジンギスカンは、金を作るべく奔走しなければならない。そんなときに重宝なコマンドが「商人」だ。ここでは、特産品、食糧の売り買い、武器の購入、兵士の雇用などができ、商品数は全部で17品目用意されている。取引はそのときの相場にしたがって行われる。

商人は、中国商人、ウィグル商人、イスラム商人の3種類がいるが、つねに3種とも



○「商人」のコマンド実行中

待機しているわけではなく、 それぞれ独自の販売ルートを 持っているため、その時々で 扱う商品も異なり価格もまち まちである。

そこで、国王自身が相場師 となり商人との売り買いのな かで、利鞘を稼ぐこともでき る。経済感覚も重要なのだ。

ある日の相場



◆ある日の商人たちの売買価格 商人は独自の価格を設定しているためときには同一商品でも異なった価格を提示するので注意すること!

曾老派と自幸地開

1206年夏。ジンギスカンは・ 子孫を作るため「オルド」のコ マンドを実行する。オルドと は、后と一夜をともにし、愛 を語りあうこと。オルドの回り 数が蓄積されると、子孫(子) 供)が生まれる。

オルドはむだなようにも思 えるが、子供をもうけるのは たいへん重要なのだ。子孫が 女の子の場合、「人事」の婚姻、 コマンドで将軍候補に嫁がせ れば、婚姻関係ができ、その 将軍候補は絶対に裏切らない。 また、男の子は、敵国に戦争 に行って国王(ジンギスカン など)が倒されたとき、王位継 承者として国を継ぐため、ケ ームが続けられるのだ。

1206年秋。内政に取り組ん でいたジンギスカンにも、ち よっとした安らぎが訪れ、「訓 練」のコマンドを実行する。

訓練には、兵士、将軍候補、 自分、非戦闘員用の4種類が ある。将軍候補、自分の場合 は、訓練する能力まで指定す る。また、非戦闘員の訓練は、 老人、子供など戦闘に不向き な住人を訓練しておき、いざ というときに「人事」の徴兵の・ コマンドで戦闘員として徴兵 できるようにするために行う ものだ。



子孫を作る ペスタート国の后

































县本铁路松13

1207年春。国内の政策にひ と区切りをつけたジンギスカ ンは、いよいよユーラシア大 陸統一の悲願を達成するため に立ち上がった。戦争に向け ての準備を始めたのだ。

といっても、闇雲に出陣し て、返り討ちにあってしまう ようなウツケモノではない。 ジンギスカンは「間諜」のコ マンドを使って隣接国に情報 活動用の間諜(スパイ)を送り こんだ。

まえもって情報を収集する ためのスパイを送りこんでお かないと、「情報」コマンドで 他国の状態、統治者などを調 べられないのだ。1度送りこ んだスパイは、潜入された国 が国内捜査によってスパイを 捕らえるまで、いつでも情報



○間諜のグラフィック

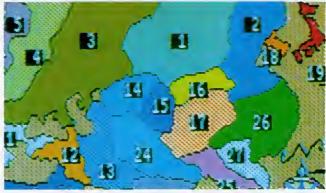
を送ってくれる。「間諜」のコ マンドには、このほかにも城 防御度と経済力の低下を目的 とした破壊活動や、成功する と相手国の国王の能力値に打 撃を与え各能力値を半減させ てしまう暗殺、他国の間諜を 捕らえる国内捜査などがある ので、状況をよく判断して実 行するようにしたい。

1207年夏。他国の状況を把 握したジンギスカンは、はや る気持ちをぐっと抑えて戦略 をたてることにした。基本戦 略はこうだ。

①隣接する敵国をできるだけ 少なくする

②なるべく早い時期に、食糧、 金などの戦略物資の供給国を 確立する

隣接する敵国を少なくする ためには、戦争と不戦同盟の 使いわけが重要となる。不戦 同盟は「外交」のコマンドの一 種で、同盟締結から5年間お 互いの本国、属国、直轄地を 攻めないというものだ。はじ めのうちは、有効に使える。



○クマン族同盟、西遼、ウィグル、西夏と不戦同盟を結び金をたたく

出

1207年秋。いよいよ戦争だ。 不戦同盟を活用して隣接する 敵国のほとんどを同盟国にし たので、戦争可能敵国を宣宗 が統治する2国の金に絞るこ とができた。内政の充実のお かげで金、食糧も十分になっ ている。兵士の数は、2つの国 を治めるにはすこし少ないが、 第2国を攻め落とせば同盟期 間中に攻めこんでくる国はな いので、本国には守備隊てい どの兵士しか残さずに敵国に 攻めこむのだ。兵士の配分は 前年度に決めたとおり、騎馬 の本隊、歩兵の第1部隊、弓矢 の第3部隊の総勢1400人で攻 めこむことになった。

布陣、戦闘

1207年秋。2国の金に攻め こんだ。必勝を期してジンギ スカン本人も出陣した。将軍 候補に任せてもよかったのだ が、戦争に耐えうるだけの能 カに達していないと判断した のである。攻める側の部隊は、 攻めこんだ側の国境線のつな がり方によって特定の場所に しか布陣できない。] 国のモ ンゴル帝国から攻めこんだジ ンギスカンは、移動に不利な 山に囲まれた盆地に布陣する ことになった。

「情報」により、敵部隊の情 報を見る。訓練度は2.5倍だっ たが兵力は約700で、自軍の半 分ほど。よほどへたをしない 限り勝利は動かない。

戦闘の基本は、敵本隊をめ ざし突撃することだ。ジンギ スカンは基本に忠実に、機動 力のある本隊を先行させなが ら敵本隊にむけ進撃を続けた。 敵には歩兵隊がないので、伏 兵に襲われる心配もなく、兵 士の損失なしに機動力が有効 な平地を走っていった。森、 山、海、砂漠などを移動する と、兵士数が減少するばかり



でなく、機動力の消耗も激し いので、極力避けたのだ。

本隊のみで戦っていたため、 機動力の少ない歩兵隊や弓矢 隊も追いつき、敵本陣に総攻

撃を仕掛けた。そして、数に まさるジンギスカンが大切な 緒戦の勝利を飾るとともに、 ジンギスカン自身の能力値も 上昇するのであった。



戦闘中でも「情報」のコマンドを使用して 敵の情報を知ることができる。



他国

HFX间向

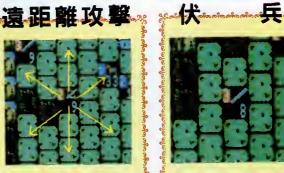
構 成







弓矢隊にだけ可能な攻撃で、 武装度によって攻撃回数に 制限があり、命中度は訓練 度の高低によって決まる。



歩兵隊だけが持つ攻撃法。 部隊を一時HEX画面から

隠し待ち伏せを行う 訓練 度により回数に制限あり。



海(湖)

猋



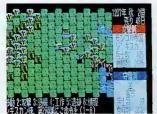




管金银と自会批用

勝和

1207年秋。ついにジンギスカンは第2国金を手に入れた。ジンギスカンは、敵国王宣宗を逃がし、姫をオルドに迎え、本国であった第1国を血縁関係のある将軍候補、カサルにまかせることにした。



のもう勝利は目の前



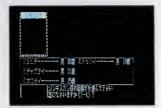
◆敵に情けをかけてしまった



€敵の姫は我がものに

たとえ敗れても・・・・・

世界編では、国王が寿命や 戦争で死亡した場合、後継者 を立ててゲームを続行するこ とができる。ただし、本国が 敵に侵略されている場合や10 才以上の男の子供がいない場 合はゲームオーバーになって しまう。



○10才以上の男子のみ継承可能

死に方にも4通り

多くのグラフィックやアニ メーションが用意されいる。 同じ要素であっても、それ らが表示される地方によっ てちがう絵柄になるのだ。 芸が細かい。



外交もいろいろ



ジンギスカンのもとには、不戦同盟を求める国や、 属国になるように脅迫 してくる国などからの外 交使節が訪れる。こうい うときは慎重に対処すべ きだ。一歩間違えると致 命傷になりかねない。

として次の戦へ

1207年秋。戦いが終わり、 ジンギスカンは第2国金と第 1国モンゴル帝国の2か国を 持つことができた。そして、 戦いののち、耶律楚材という 立派な将軍候補を身内にした。 ジンギスカンはそのまま第2 国にとどまり、本国であった モンゴル帝国をカサルに任せ た。カサルを選んだのは、彼 が将軍候補のなかでいちばん 優秀だったのと、なにより、 彼とジンギスカンのあいだに は血縁関係があったからだ。 血縁関係の将軍候補は絶対に 裏切らないので、重要な拠点 となる国は血縁関係を持つ将

軍候補に任せるべきなのだ。

休む間もなく次の戦いに備えなければならない。まだまだ戦いははじまったばかりだ。悲願のユーラシア大陸統一にはあと25か国も倒さなければならない。これからの当面の目標は、第2国金を起点とし、第18国高麗を破り、第19国の日本国を占領することだ。この2か国を占領できれば、降する敵国のない高麗を生産供給国にとして利用できるからだ。

いったん戦争に勝つと戦うことばかりに執心してしまいがちだが、国王であるという

意識を強く持ち、内乱などの 抑制、自分や将軍候補の訓練、 オルドでの子孫作り、兵士の 補充など内政面での政策もす るようでなければ大成はしな いだろう。

臨機応変に、いろいろな問題に対処できるようになったとき、初めて世界が見えてくる。きっと見えてくる。



いまバビロンの秘宝を手に入れるため7つのロゼッタストーンを集める

おなじみルパン三世が、前 作『カリオストロの城』に引き つづき今回も大暴れ。舞台は 街や遺跡。敵と戦いながらア



●ケームの全体画面 右上は現在のステージと残りライフ その左に使用中のガムのデータと得点が表示される

イテムを集めていく横スクロ ールのアクションゲームだ。

ルパンは、謎の美女ロゼッタからバビロンの黄金伝説の鍵となる7つのロゼッタストーンを集めるように頼まれた。美女の頼みとあらば、たとえ火の中水の中/とばかりに飛び出したのだが黄金のにおいをかぎつけたマフィアのマルチアーノ一家が、ロゼッタストーンの横取りをねらってルパンの妨害を始めた/

謎の美女ロゼッタ



◇ルパンに黄金伝説を教え、ロゼッタストーン集めを依頼した謎の美女



Gバビロンの秘 宝の謎を解くて がかり。各ステ ージの最後にあって計7枚存在

ルパン三世

6,400円



300

奇想天外な秘密兵器。ルパンの武器はなんとフーセンガムなのだ

ルパンの武器といえばワル サーア-38が有名だけど、今回 は超強力フーセンガム。 ふく らましたフーセンが宙を飛ん で敵をパチン/ とやっつけ る。ガムは4種類。いつでも使える通常弾と敵を倒して手に入れる3つの特殊弾があって、特殊弾は1度に5つずつストックすることができる。



○攻撃はガムをふくらまして……



のプン/ と吹き飛ばせば、倒せる

フーセンガムの能力



威力はいまいち限に使えるけど



で到さるだ敵ならば一直線に並



ワトする威力だで敵をノックア



☆壁や地面をは

テップ全マップ特別大公開!



しモンキーハンチ・TMS・YTV・NTV 企画 種ムービック



・歩まちがえたら地獄行き。ギャング・ロボット・シャドウ・コマンドが!!

ルパンに襲いかかる敵キャ ラは大きく2つに分けられる。 ヒットマンを始めとする人間 の敵と、殺人口ボットだ。こ のロボットにぶつかったり、 谷底や水の中に転落した場合

だけ、ルパンは地獄面に落ち てしまう。ここに来てしまっ たら、一定時間火の玉と闘か わないと地上に戻れないばか りか、ヘタをすると反対にダ メージを受けて死んでしまう。

やはり地獄というだけあ って、攻撃も地上とは大 違い。パパンがパン/ とやられちゃうルパンな のです。



○つぎつぎに迫ってくる火の玉をバシバシ 倒さなければ、地上に戻れないのである



○マフィアの殺し屋で拳



銃を撃ってくる敵。弱い バイクに乗ったのもいる パンチで攻撃してくる



○完全武装の不気味な敵。○名前のとおり筋肉隆々



→一定の範囲を警備して る。通常弾 | 発ではダメ



○地の底から出てきたり する。触ると地獄行き



●ルバンの頭めがけて降 下する。やはり地獄行き

ポイント

ムを集めてポイント稼ぎ、もちろん次元・五ュ門・不二子

クイーンの冠

2500P

アイテムを取ると、得点が アップするのはもちろんだけ



○ボーナス面ではまずサイコロを振 ってボーナスタイムの長さを決める

コイン

300P

ど、10000点ごとのボーナス面 でさらに稼げる。しかも、こ こでおまちかねのルパンの大 親友(?)石川五ヱ門と次元大 介が登場する。それぞれ自慢 の斬鉄剣と44マグナムで、敵 を倒して得点アップだ。

もうひとりのおなじみメン バー、峰不二子はお宝をスリ 取るおじゃまキャラで登場。

ジルコン

1500P



得点が半分以下になって しまう。女はコワイ……

キングの冠

3000P







早撃ち0.3秒。次元のマ ナムが敵を撃ち落とす

ステージ1は大きく2つの場面に分かれている。前半はどうやら二

ューヨークの裏街といった雰囲気。スタート直後に現れるのは動き

1000P

サファイヤ

の速いハイドだ。後半はどこかの劇場のようだ。しつこいコーマや マッスルを倒したその先に1枚目のロゼッタストーンがある。





私立探偵だ」



○コミカルな鼻デカ私立探偵だ

ニューヨークを舞台にした このAVG、最近多いコマン ド選択方式ではなく、文字入 力方式を採用している点が特 徴的だ。英語・ローマ字・か な文字・3つの混じり文が使 え、キミの推理がいっそう要 求されてくるわけだ。

ある日、私立探偵である私 のもとに、ベイ・ショアに住 む未亡人から電話がかかって きた。用件は盗まれた宝石を 取りもどしてほしいという仕 事の依頼だった。「一週間前の 晩、金庫から宝石3つと現金 1万5千ドルが盗まれました。 せめて、サファイアの指輪だ けは取りもどしてください。 あれは死んだ主人がくれた結 婚指輪で、主人の想い出のす べて、いえ、主人そのものな のです。」と涙ながらに話す彼 女に心をうたれた私は捜査を 始めた。





画面で、下がコマンド入力部分

本格的なミステリーにあっ て、ゲーム画面がユニークで あるのもこのゲームのおいし いところだ。たとえば、グラ フィックがアメリカン・コミ ック(略してアメ・コミ)調と なっている点だ。主人公の私 立探偵を見ると、鼻がミョー にでかくて、思わず笑いがこ みあげてきそう。また、コミ カルなキャラクタのほか、ゲ



にかワクワクしてきてしまう

一ム中のメッセージとは別に 絵の中にふきだしが出てきた りして楽しさ100倍だ。

そして、画面全体がモノト ーン(白黒)であることも、こ のゲームをひきたたせ、シリ アスな場面をいっそう重々 しくしてくれる。事件を捜査 していくうちに、モノトーン のシブサを感じるようになっ てくるのだ。



ミカルてなぜか愛着がわいてくる

捜査中も見やすいアイテム画面

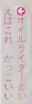
画面右上には、いつでも自 分の持ち物がすべて表示され ていて、すぐに確認すること ができる。捜査の途中で、わ ざわざ画面を切り換えたりし なくてすむので便利だ。

また、出てくるアイテムや



酒などの名前もこっていて、 いかにもハードボイルド。興 味があったら調べてみるのも おもしろいかもね。





(ノンキングラヒ

指輪について何の手がかり も得られないままオフィスに もどると、ミス・マクガイア から再び電話が入った。サウ ス・ブロンクス37丁目のアパ ートで殺人事件が発生し、被 害者の手には盗まれた宝石が 1つ握りしめられていたとい うことを聞き、私は殺人現場 に直行した。

このあたりから捜査する場 所も増えてくるので、とにか く、いろいろな人に聞きこみ をし、調査もこと細かにやっ ておこう。進めていくと、途中 で捜査がいきづまることがあ る。そのときは、コマンドを 試行錯誤しながら打ちこむこ と。たとえば、ミセルやキク だけじゃだめで、ナグルと話 してくれる場合もある。でも なぐるのはほどほどに。





件を通報してきたのはこの人だ



○荒れすさんだ街、バウワ 圣しげなバーがある



いろ聞きこみをしておくこ



報が得られるひとつの方法だ

ニューヨークは人種のるつ ぼ、じつにさまざまな人達が この街に住んでいるのだ。私 立探偵という仕事上、たえず ニューヨーカーたちと接しな ければならないので、いろい ろな人達に出会う。白人や黒 人、老人や若者、はてはくる った男やオカマまで。彼らは 私の味方にもなり、敵にもな る大事な存在。

impolite?

が ひえっこりゃまた失礼

私立探偵という稼業もらく ではない。聞きこみ中、あや まって女性の部屋をのぞいて 追い出されることもあれば、 一般市民をなぐってしまいお 縄ちょうだいになることもあ る。人間は失敗がつきもの。 失敗をかさねて事件は解決す るのだ。たびかさなる困難を のりこえ犯人を逮捕してくれ たまえ。では成功を祈る。

ヘタなことはできない



○むやみに人をなぐったら、つか まってしまった。ああ、悲しい

こいオカマ ·の前にいる男

7月20日発売予定

Copyright 1987 Radarsoft by C.Kramer

LOADING....

ホット・ビィ 2303-360-3623

媒	体	200
対応	機種	MSX 2専用
VR	ΑМ	128K
セーフ	が機能	
価	格	6,800円

シューティング感覚に クくずしが進化



上のバー

上のバーは8方 向に動く。2人プ レイのときのスタ 一ト時はプレイヤ ー2が操作。

下のバー

下のバーは左右 に動いてフォロー する。2人プレイ のスタート時はプ レイヤー」が操作。

本領を発揮する

今までのブロックくずし は跳ね返って来た球をまち うけていたが、このブレイ カーはより攻撃的だ。下の バーは従来同様左右に移動 するだけだが、上のバーは 縦横斜めに自由に動き回れ る。1人でも十分おもしろ いが、 L下を 1 人ずつが受 け持つ2人プレイが最高に スリリングだ。

〉〈印でバーが

伸び縮みする!

ゲーム中><が出たら要注 意。これに当たると突然バー

の長さが変わってしまうのだ。

スクロールする からおもしろい

○Ⅰ人でプレイする場合、上下の

バーは同時に横移動するのだ。バ

一の色も1色だけになる

最大の特徴はスクロール。 ブロックをくずして球が上に 進めばスクロールしていく。











◆スクロールのようす。先は狭い

BALLS

残りの球数が表示される。 始めの球数は5つで、ダイヤ マークの取り方でIUPする。

LEVEL

現在のレベルを表示。ゲーム のステージが一定の場所まで進 むとレベルが上がる。最高31。

E·B

エクストラボールを得るには ダイヤのブロックを重複なしで 4色取る。その取った色を表示。

SCORE

ここには得点が表示されている。 得点1000点ごとにプレイヤーの前 後が入れ替わるので注意しよう。

トリッキーなス ジがキミを悩ます!

ステージが進行して行く とブロックの配置や通路の 形状がだんだんとむずかし く、トリッキーになってゆ く。油断してるとたちまち ゲームオーバーだ。









○「中」が通常の大きさ、小さくな ったら慎重にプレイしよう



が消えたところ。とてもきびしい

これが美しくもむずかしいブレイカーの画面だ!!

ふつうのブロックは



】つこわして 10ポイント

もっとも多く登場するのがこれだ。赤・青・黄・緑などのカラフルなパリエーションがある。ひとつ10ポイント。

田のブロックは



200点獲得 のチャンス

「●」の付いたブロックはひと つで200ポイントの得点。た だし、取りにくい場所に配置 されていることが多い。

ワープゾーン(出口)は



ワープした球の出口

ワープゾーンに入ったボール がふたたび現れるのがここ。 ステージを進行させレベルを 上げるため有効利用したい。

○FIIのブロックは



4色そろえて 1UPた

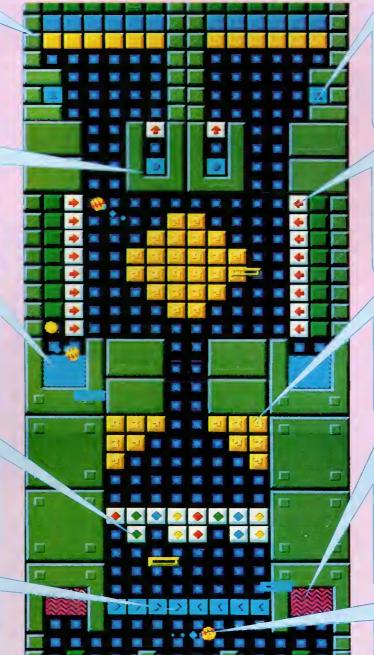
4色のダイヤマークのブロックはエクストラボール(IUP)のチャンス。ねらいうちには鋭いテクニックが必要だ。

XEDのブロックは



バーの大きさ がかわる/

「く」マークのブロックを取ると、バーの長さが一定時間長くなり、「>」を取ると一定時間短くなる。短いときはかなりきびしい。ブロックひとつ10ポイント。



X田のブロックは



前のバーが 消えちゃう

これを取ると上のバーが消え てしまう。 2人プレイのとき にはコンビネーションプレイ ができないとかなりつらい。

矢印のブロックは



ボールの飛び 方がかわる

8 方向の矢印付きのブロック に当たると、球の軌道はその 方向にややずれて跳ね返り加 速されるのだ。

数字入りのブロックは



高得点の大 チャンス

数字のついたブロックは数字 の10倍がポイント。かたまっ て配置されていることが多く 一気に高得点を上げられる。

ワーブゾーン(入口)は



ステージが 一気に前進

ここに入った球は次のワープ ゾーン(出口)まで、途中を一 気に飛び越せる。ここを利用 しなければクリアするのが不 可能な場面もあるのだ。うま く入口に入れるのは大変だ。

カラフルなボールは



縦横無尽に 跳ねまわる

ブロックをこわすボールは赤と黄のストライプが美しい。 打ち返し方によってスピード やコースが微妙に変化する。



高速スクロールと自機の動きが最高!!

キミがあやつるのはエアー バイク。こいつの動きが楽し くてたまらない。スクロール も速くてちょっとカーレース 気分。ゲームは、敵を倒しな がら落ちているアイテムを集 め、各ステージに隠された目 的を見つけて遂行するという 具合。1面はボスキャラを倒 すのが目的。あとは徐々にわ かるというわけ。

各面のいろいろなトラップ

をかわしながら敵を倒すのは なんともいい気分。でも、そ れだけではバイクのエネルギ 一も弾もなくなる。エネルギ 一や弾は、敵を倒すと出るの でうまく補給しよう。落ちて ることもあるけどね。

面ごとにビジュアルシーン もあって、アドベンチャー的 要素も十分楽しめる。ひさび さに操作技術を求める楽しい ゲームの登場だ。





トラップもたくさん!!



◆突然水の柱が! ほかにも地 面がせり出たりトラップだらけ



命銃を取ると右下



○サイドカバーを 取るとまた変わる



自機の動きはかわいく、ゆかい!

●エアーバイクはいつでも上下にゆ



●自機は慣性もあって操作がムズい。 くるくる動くのがゆかい



1面から強し

○○こういう穴を見つ けて入るとエレベータ ーで別のフロアに行け る。うまく利用しよう





仇は邪鬼丸、自分は妖怪。

本編「抜忍伝説」で、邪鬼丸 が退治した妖怪・牛面。その こどもの牛太郎が、番外編の 主人公なのだ。彼は両親の仇 を討つために、にっくき邪鬼 丸の後を追う。ところが、ま じめにやっているつもりでも、 牛太郎の行動 はどこかコミ カルだ。そん なところが本 編とひとあじ 違う「番外編」 なのだ。



●本編の主人公 のひとりだが番 外編では仇役だ



○牛之進と牛兵衛は本編の幻妖斎や小 源太のような牛太郎の心強い(?)仲間





○いまは亡き牛面はまじめ、でも こどもの牛太郎はまぬけっぽい

太郎の最初の試練はヨッパ の相手。これでもRPG/

RPGといえば、情報集め が鉄則。で、本編でも登場し た前鬼、後鬼のとこへまず行 く。すると、飲んだくれの後 鬼に邪鬼丸の居所を教える代 わりに酒を30本持って来いと 脅迫される。これがキツイ。 本編同様に食べ物を拾い集め てお金に換え(なかなか買っ てくれない)、お酒を買う。そ の繰り返しなのだ。ヨッパラ イってなんてわがままなの。



邪鬼丸を発見。立ち聞きしちゃった



○酒ぐせの悪い後鬼に捕まって、 太郎は悪戦苦闘。 うえ~ん!

でプレイン・グレイ ※このゲームは本編の 抜忍伝説・購入者のみ、重信販 売で買うことができるものです 3,000円。

走って、話して、闘って、 ……楽じゃないなぎ

情報を得るためとはいえ、 ヨッパライのために苦労して お酒を買うのも牛太郎の運命 なら、地道に山野をかけめぐ るのも彼の運命。気をとりな おして、きっちり情報を集め、 邪鬼丸を追いかける。でも、





追いかければ当然おなかも減 るし、出会う敵の人間はもの すごく陰険(こういうヤツに は必殺ワザのシッポムチを使 うにかぎる)だし、なんて世の 中はきびしいのだ。頼りは仲 間の妖怪だけなんだぜ。





女さちどの出会し

純情な牛太郎の苦しいばか りの人生にも、光が射すとき だってある。目の不自由な美 少女さちとのめぐりあいは、 牛太郎のつらい日々を一時で も忘れさせてくれた。彼女と の出会いで、この後の牛太郎 の運命が意外な方向へ……。





○ついに邪鬼丸 ○さちはとって たちを見つけた もやさしい子♡





Solitaire

ゲームアーツ ©03-984-1136

媒体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価 格	6.800#

DO LEGITOR MEXEC

8つのソリテアがぎっしり

ソリテアとはトランプの一 人遊びのこと。場に並んだカードを決められた順番に取ったり並べたりして、それぞれの完成形を目指すゲームだ。 フのソフトには、日種類のソリテアが入っていて、個別に遊ぶことも、全種類をとおし

て遊ぶこともできる。また練習用モードもあって、同じ並びのカードで納得のいくまでプレイできるのだ。カードの絵柄はきれいなうえ10種類と豊富で選択もできる。マウスやジョイパッドなどにも対応していて操作性も最高だ。

PYRAMID



○隠れてないカードのうち、合計が13になる組み合わせの2枚のカード(Kは1枚)を取っていく

CORNERS



◆4スミは同じマークで指定の数から1ずつ上に、ほかはマークを問わず1ずつ下に置き山をなくす

CANFIELD



○山か下段の手前のカードを、上段にマークごとにA(エース)から順に並べてすべて重なれば終了

◆中央下の手札よりⅠ上か下のカードを場のいちばん手前から取って場のカードをなくす

SHUFFLE & DRAW



♠ Aの上にマークごとに2からK までを並べる。場は2回切り直し ができ好きなガートが1回ひける

CALCULATION



KLONDIKE



●キャンフィールドとルールと目的が同じ。違う点は整理する山がないこととカードの配置くらい

RENO



○これもキャンフィールドと同じ。違う点は左上の山から I 枚ずつめくり、山はめくりきったらおわり

CHILDREN'S GAME

このソフトには、はじめて ソリテアで遊ぶ人のために、 入門用ゲームが3種類入って いる。ここで、カードの動か し方などの基本的な操作をし っかり覚えよう。

CONCENTRATION



PAIRS



THE WISI



Cゲームアーツ

MISSING PAGE

MISSING PAGE

続中発売中発売中発売 小を再チェック!

売中発売中発売中発

先月号に引きつづき、 発売が確認されたゲームをショップのJ&P 町田店のかたとメーカーのご協力でまとめました。

協力:J&P町田店

4 E

15日/★紫醜罹(サジリ)

株日本テレネット(D)6,800円 ·····

…… ➡6月号〈FAN NEWS〉105ページで紹介

20日/*ジプシー

チャンピオンソフト販売(D)8,000円





◆恋愛、結婚運などを、星座や血液型、名前やトランプで占うソフト。ちなみに担当とAIF(松下のMSX2だ)を占うと、相性はいいけど子宝にめぐまれない。当たっている!?

21日 /★艶談源平争乱記・いろはにほへと

全流通(口)6.800円





◆タケシは高校 | 年生日本史の試験に原義経と源頼朝を逆に書いたことかうしてを変え、サービーを変え、単立である。 日本の は登場する、ちょとムフのAVG

28日/★制覇

日本物産(□)6,800円……………

···· ➡6月号〈FAN NEWS〉106ページで紹介

28日 /★ファミクル・パロディック

BIT²(R)6,800円··········· 5月号(FAN NEWS) 105ページ、今月号(ゲーム十字軍)22~31ページで紹介

28日/パロディウス

28日 /★第4のユニット

データウエスト(D)6,800円·

·······

5月号〈COMING、SOON〉114ページで紹介

29日/*ゾイド

東芝EMI(R)5,800円 ······

···· ➡5月号〈FAN NEWS〉104ページで紹介

30日/★セイレーン

マイクロキャビン(ロ)7,800円 ……………

30日/★抜忍伝説番外編

…… ⇒今月号〈FAN NEWS〉109ページで紹介 注意:番外編は本編の『抜忍伝説』を購入した人しか買 うことができません

5 F

2日/★麻雀狂時代SPECIAL

············ ➡6月号〈FAN NEWS〉107ページで紹介

10日/*ミスティー

チャンピオンソフト販売(口)6,800円





◆名門高校に通う私はJUNKO。ある日クラスメートのみゆきか下校途中に突然記憶喪失になってしまった。親友の記憶を取り戻すために、調査にのりだしたのだけど…… AVC

14日/★殺人俱楽部※

マイクロキャビン(R)7.800円·······

·········· 5月号〈FAN NEWS〉96~97ページで紹介

14日/★ザ・マン・アイ・ラブ

シンキングラビット(D)7,800円······

…… ▶今月号〈FAN NEWS〉102~103ページで紹介

4日/★蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

光栄(D+音楽テープ)12,300円············ → 今月号(FAN NEWS)94~99ページで紹介

番 外 追 加 情 報

先月の情報に以下のもれがありました。ごめんなさい。 3月21日MSX英和辞典/ハイスコアメディアワーク(R)8,800円 4月11日★大戦略マップ集※/マイクロキャビン(D)3,000円

超新作ソフト紹介!

COMING SOON

今月はちょっと小さなカミングスーン。でもここには載らなくても、巻頭で特集している夏に期待のビッグゲームもひかえていて、まだまだMSX界は大豊作!! コナミからはな

つかしい、知る人ぞ知る『王家の谷』の続編 も登場して期待はふくらむばかり。そのほか かわいいキャラクタゲームや本格囲碁ソフト まで、なんだかんだいってもやっぱり豊作!/

王家の谷エルギーザの封印

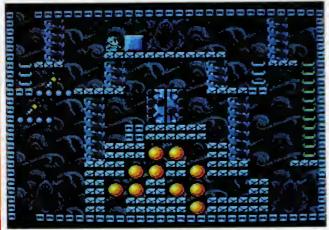
■コナミ■☎03-264-5678■7月25日発売予定

あの王家の谷がぐんとグレードアップ

古代ピラミッドは、移民だった古代エジプトの王達の魂を、故郷である謎の惑星レムールへ移送する装置だった。代々エジプトに魅せられ、ピラミッドを調査していた「ビック13世」は、惑星レムールの中枢ピラミッドを調査しに1人で向かった。

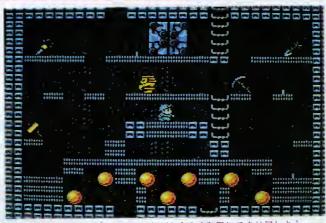
ゲームは、全部で6つある ピラミッドの内部の部屋でキ ーを手に入れ、1室ずつ封印 扉をクリアしていくのだ。部 屋は各ピラミッドに10室あり、1室の画面数は1~9画面とさまざまだ。各室では、回転扉、一方通行扉、シャッター、消えるフロアやハシゴ、移動石などいろいろなしかけがキミを待ち受けている。ジャンプやナイフ、ツルハシなどのアイテムで切りぬけろ/

ピラミッドの奥深くにある 最終ステージに行き、中枢部 の機能をストップさせること が最終目的だ。



○エディット機能でオリジナル面も作れる。コンテストもあるそうだ





○ハンマーやスコップ、ツルハシなどをうまく利用してクリアしよう



●MSX1版、2版同時発売なのだ。これはMSX1版、あとの写真は2版

アカンベドラゴン

■ウインキーソフト■☎06-388-8177■6月下旬発売予定 キャラが楽しいストラテジーアクション

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
価 格	6,800円
ジャンル	アクション



●アクションシーンでは、弾を撃つ瞬間キャラの姿が変わる。こいつはやく ざっぽいので白スーツでドスを投げる。ほかに仮面ライダーなどもあるぞ





◇敵のやられた姿がおもしろい

人気のキャラクタ「アカンベドラゴン」とその仲間が活躍するゲームだ。ストラテジックシーンでアカンベドラゴンと仲間15匹を動かしてゲームを進めて、敵とぶつかると画面が切り換わってアクションシーンになる。ここで敵と戦って、最終的に敵のボスを倒せば面クリアだ。アカンベがやられたらゲーム終了。チームワークよく戦おう。

全5面で登場する敵の数は 40~50種類。アクションシーンの背景はストラテジックシーンの地形に左右され、各面 4パターンずつ、全20パターンある。松下から発売予定のFMパックに対応していてBGMがFM音源で聞ける。

囲碁俱楽部

■ソニー■03-448-3311■6月21日発売予定

知らない人とも通信で遊べる本格囲碁!

MSXのソフトとしては信じがたい3万円という価格で、しかも2DDのディスク3枚組みという主として通信用の大型囲碁ソフトの登場だ。

モデムがないとその機能を 十分には活用できないが、目 玉の機能は通信で遊ぶ対局。 これで遠くの知人ともパソコ ンを通して囲碁が楽しめる。 また、中断・再開することも 可能で、対局中にエラーなど で接続が切れたり、相手の電 源が切れたりしても、続きが 簡単にできる。また、6月より 開始のアイシステムの囲碁ネ ットワーク(名称 G O-N E T)に入会すれば、通信での囲

媒体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
価 格	円000.08
ジャンル	囲碁

碁の対局はもちろん、ゲームやショッピングサービスなど、ホビーを中心としたネットワークサービスも受けることができるのだ。将来的にはファミコンや、PC-98などの本格16ビットパソコンもサポートする予定とのこと。囲碁の通信でMSXパソコンのわく



◆通信でまったく知らない人とも 対戦できるなんて画期的!が広がるぞ。

そのほかゲーム自体には、 星、小目、目外しなど約150題 の定石がマスターできる定石 機能や、合計100題の詰碁で石 の形を身につけ、棋力アップ をはかれる詰碁、80局の古典 名局を見て実戦感覚を養う名 局観賞、9、13、19路の碁盤に なる自由対局や、棋譜の登録 や再現など、機能は豊富。



◆通信囲碁の対局中 相手はどんな手を打ってくるか



Source State State

●100題の詰碁で棋力アップをはかろう

殺意の接吻(くちづけ)

another story of MANHATTAN REQUIEM

■リバーヒルソフト■☎092-771-0328■6月下旬発売予定

MSX版は単体でも楽しめる親切ソフト

他機種ではすでに発売されている、あの「マンハッタンレクイエム」のアナザーストリー、「殺意の接吻」がMSX2でも発売だ。しかもMSX版に限り、「マンハッタン〜」

がなくてもプレイでき、捜査 手帳なども同様に付いている という親切ソフトだ。

当然、主人公は J. B. ハロルド。彼が親友ジャドやその娘ジェーンなどと、サラ・

媒 体	200
対応機種	MSX 2専用
VRAM	128K
価 格	6,800円
ジャンル	AVG
	対応機種 VRAM 価格

シールズという女の殺人事件の捜査をするというところまでは「マッハッタン〜」と同じ。そのほかのキャラクタたちや背景は、名前や役柄をすっかり変えて再登場だ。

WIND HERV
の独体の仕組両面はい。しょう

◆捜査の休憩画面はいっしょ やっぱり捜査の採点もしてくれる

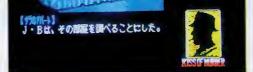
ゲームはコマンド選択万式だが、「マンハッタン〜」のように、すべてのコマンドを実行していけばいいのではなく、途中に推理しなければならない部分があって、そこでまちがえると先へは進めないというようにやや難しい。



◆証拠品を見せると下のウイントウに表示される これは口紅

	件について聞く Maria Du T聞く 現について聞く 拠品を見せる の人を呼ぶ 屋を調べる に出る
W. PAGE: 2 「サラのお姉さんでしょう。サラのおそうし きのときに会ったわ。でも、あの人ね、妹か 衰されたっていうのに、やっれた顔も見せな いて、すごいあつげしょうにはでなかっこう して、ほんとかんじ悪かったわ」	

○「マンハッタン~」での悪人が善人になってたりする



⊕サラのアパート。意外なところもスミまで調べよう

16K

4.900円

MSX MSX 2

シミュレーション

スペースシャトル

■ポニーキャニオン■☎03-221-3161 ■6月21日発売予定

宇宙を飛ぶシミュレーション

スペースシャトルのシミュレーションゲームだ。モードは、自動フライト(練習用モード、危険なときは地上から制御されミスを補正してくれる)、シミュレーター(操縦の大半を自分で制御するモード)、STS101(作戦モード、すべて自分で操縦する)の3種類。



キミの任務は、シャトルを発進させ、地上210マイルに正規の軌道を作り、極秘の科学衛星を発射すること。あとは、他の衛星とドッキングして燃料を補給し、再突入のためにシャトルを旋回させ基地に着陸すればOK、という具合だ。任務を成功させ

対応機種

RAM

ジャンル

格

価



すでに他機種で出ているものの移植版。怪獣と戦うシミュレーションゲームだ。キミは指揮官となってTDF軍を操作し、ドクタースルー軍の怪獣を全滅させれば勝利だ。はじめにユニットを配置してゲームスタート。ユニットには戦闘機からトレーラーまであって、これらのユニットの配置が勝利のきめ手。怪獣の手から街を守れ/



	媒 体	200
ĺ	対応機種	MSX 2専用
	VRAM	128K
	価 格	6.800円
	ジャンル	シミュレーション

重要。よく考えて!戦闘機の配置は特に

(とリバーヒルソフト

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

★マークは MSX 2専用の ゲームです。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。		
	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
6月	上上16年 11年 11年 11年 11年 11年 11年 11年 11年 11年	★エンベラーの女たち(D)/オメガシステム/7.800円 ★波動の標的(D:漢ROM不要版)/ソフトスタジオWING/9.800円 ★一石にかける青春(D)/ログ/7.800円 ★燃えろ// 熱闘野球'88(R)/ジャレコ/8.500円 ★亜紀とつかさの不思議の壁(D)/NEW SYSTEM HOUSE OH//7.800円 ★ サトルバンバイアー(D)/チャンピオンソフト販売/6.800円 ★ 清き狼と白き牝鹿・ジンギスカン(D)/ソニー/9.800円 ★ ファミリーボクシング(R)/ソニー/6.800円 ★ サンピハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5.800円 ★ ゾンピハンター(R)/ハイスコアメディアワーク/5.800円 スペースシャトル(R)/ポニーキャニオン/4.900円 ★ ドルイド(R)/日本デクスタ/6.800円 ★ ソリテアロイヤル(D)/ゲームアーツ/6.800円 ★ ファミント(D)/バショウハウス/6.800円 ★ ナッドウハンター(D)/チャンピオンソフト販売/6.800円 ★ おまっと名探偵(D)/チャンピオンソフト販売/6.800円 ★ 教意の接吻(D)/リバーヒルソフト/6.800円
7月	1881010上上上上上14115中中中中中中中中22121下下下下下下日日日日日旬旬旬旬旬旬旬旬旬旬旬旬日日日旬旬旬旬旬	★クリムゾン(日)/スキャップトラスト/7,200円
8月	88上上上上上	MS X・FAN9月号(本)/徳間書店/360円 ★第4のユニット2(D)/データウエスト/7,600円 ★エグザイル(D)/㈱日本テレネット/7,800円 ★クインブル(R)/81㎡/5,800円 ★JIS囲碁学校入門(D)/マイティマイコンシステム/7,800円 ★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円

- 上旬 ★JIS囲碁学校初級(D)/マイティマイコンシステム/7.800円
- 上旬 ★JIS囲碁学校中級(D)/マイティマイコンシステム/7,800円
- 上旬 ★棋譜入力&通信対局(D)/マイティマイコンシステム/12,800円
- 上旬 | ★二連星PART5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
- 中旬 ★ザ・リターンオブイシター(P)/ナムコ/6,800円

発売予定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格 ★スナッチャー(D:SCCカートリッジつき)/コナミ/価格未定 中旬 ★テラクレスタ(R)/日本物産/価格未定

- 下旬 ★アークス(D)/ウルフチーム/8,800円 下旬 ★怨霊戦記(D)/ソフトスタジオWING/8,800円
- 下旬 ★ニャンクルの大運動会(仮称)(D)/パナソフト/6.800円
 - ★ソープランド I(□)/ハード/7,800円 R・TYPE(R)/アイレム/価格未定
- 7 ★田代まさしのプリンセスがいっぱい(P)/ハル研究所/価格未定
 - ★目指せパチプロパチ夫くん(R)/ハル研究所/価格未定

88 目

?

MSX·FAN10月号/徳間書店/360円

- 21日 ★ザ・ゴルフ(R)/パック・イン・ピデオ/価格未定
- 下旬 ★トワイライトゾーン 1(□)/グレイトソフト/6,800円
 - ★華三眩(D)/STUDIOオフサイド/7.800円
 - ★ラストハルマゲドン(D)/ブレイングレイ/7,800円

 - ★幽霊君(R)/システムサコム/価格未定
- 7 ★ガリバーの大冒険(仮称)(D)/コンピュータプレイン/6.800円
 - ★動りキチ三平 謎の魚編(仮称)(ロ)/ピンター音楽産業/価格未足

サイキックウォー(R)/アスキー/8,800円 ★アークティック(D)/アートディンク/5.800円

- ★プレイクショット(R)/コナミ/5.800円
- ★ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
- ★ガルフォース 虹の彼方に(□)/スキャッブトラスト/7,800円
- ★マイトアンドマジック(R)/スタークラフト/9,800円
- ★セーラー服美少女図鑑(D)/フェアリーテール/3.800円
 - ★殺しのドレス(D)/フェアリーテール/6,800円
- ★めぞん一刻 完結篇(D)/マイクロキャビン/7.800円 ★アメリカンフットボール(D)/ビングソフト/7,800円
 - ★アルギースの翼(R)/工画堂スタジオ/価格未定
 - ★白夜物語(D)/イーストキューブ/価格未定
- ぎゅわんぶらぁ自己中心派(円)/ゲームアーツ/価格未定
- ★ぎゅわんぶらぁ自己中心派(日)/ゲームアーツ/価格未定
- ★原宿アフターダーク(D)/工画堂スタジオ/価格未定
- ★アクロジェット(P)/システムソフト/価格未定
- ★ドーム(D)/システムサコム/価格未定
- ★シャティ(D)/システムサコム/価格未定
- ★ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
- ★悶々モンスター(R)/タイトー/価格未定
- ★ワンダーボーイ 『 モンスターランド(P)/日本デクスタ/価格未定
- ★クレイジークライマー(R)/日本物産/価格未定
- ★エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
- ★秘録 首斬り館(D)/BIT2/価格未定
- ★雀豪①(D)/ビクター音楽産業/価格未定
- ★ファンタジー(D)/ボーステック/価格未定
- ★ファンタジー I(□)/ボーステック/価格未定
- ★孔雀王(R)/ポニーキャニオン/価格未定
- ★めぞん一刻 完結篇(R)/マイクロキャピン/価格未定
- ★琥珀色の遺言(D)/リバーヒルソフト/価格未定
- ★首都奪回(D)/ZAP/価格未定
- ★名監督(D)/JDS/価格未定
- ★お嬢様くらぶ(□)/テクノポリスソフト/6.800円
- ★まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
- ★東京終末戦争(R)/テクノポリスソフト/7.800円
- ★あさりワールドRPG(仮称)(R)/ゲームアーツ/価格未定
- (機種未定) 占いセンセーション(媒体未定)/コナミ/価格未定 (機種未定) ファミリーテニス(媒体未定)/ナムコ/価格未定
- (機種未定) ビバラスベガス(媒体未定)/ハル研究所/価格未定
- ▼本誌 5 月号109ページで紹介した『テスタメント』(バショウハウス)は、内容変更等のため2DDディスク 2 枚組で 6 月下旬に発売が延びました。
- ♥ソニーのワープロセットは発売中止になりました。

ゲームの潮流を変え、社会をも変えてしまうゲームを作りたい

ゲームセンター発PCエンジン経由でMSX(しかもRAM8 K対応!)についに登場する、ひさびさの大型シューティングゲーム『R・TYPE』。アイレムの開発部は「ソフトハウス界の吉本興業」と呼ばれるほどユニークなスタッフが多いが、秘密のベールに包まれて頼も名前も公表できない。だが、背中と声のクリップには成功した。



○アイレム開発部スタッフの背中

MSXにR・TYPEの感触を

N:スコアネーム、NØRIBØZ と申します。

AK:AKIOです。 AB:ABIKOです。

N: 私は、MSX版でのマネジメントをしております。MSX版では、R·TYPEの「感触」に気を配りました。自機やレーザー、敵キャラの動きとかですね。そこさえキチッといっていれば満足してもらえるんやないかと思います。R·TYPEそのものの企画はABIKOで、デザイン担当がAKIOです。

R・TYPEを作ったコンビ

AB:最初は、落書きから始まるんです。そのうち、ドット用紙というのにゲーム内容やキャラクタの動きを図や文章でまとめてデザイナーに渡します。で、

FAN GLIP



●秘密がいっぱいある開発部の「室

語り手 ABIKO AKIO NØRIBØZ

(アイレム販売・開発部)

あひこ 1966年、大阪生まれ 大阪市立工芸高校デザイン科卒後、「1年ほど遊んで」アイレム入社 現在、ゲームの企画担当 あきお 1963年、大阪生まれ 大阪芸大美術学科(油絵再攻)卒、「遊んでいるうちに」アイレム入社 現在、デザイン担当 のりぼ〜ず 1959年、大阪生まれ 大阪工大付属高校卒後、デザイン学校で学び「バンド活動などをやっていたので」サウンド担当としてアイレム入社、現在はファミコンMS×などのソフト開発てのマネージメント担当

デザイナーが絵をかいてプログラムのほうへ渡すという手順なんですけど、R・TYPEの場合はデザイナーが付け加えた要素も多かったですね。絵が先にあって、それに動きをつけたりしたのもあります。

AK:相談しながらね。

AB: 名前は、いろんな光線で戦うので、ray type。そこからR・TYPEとしたんです。Rやとかっこもええし。

N:レーザー(laser)の字を

間違えたというウワサもありますがそうやないんです(笑)。

AK:ぼくがこの世界に入った きっかけは「グラディウス」なん です。もう崇拝してます。日・ TYPEを作るときは意識せん とこて思うてたんですけど、ど っかで意識してるでしょうね。

こんなゲームを作りたい

N:いろいろ考えますけど、つまるところはプレイヤーが望んでいるゲーム、あるいは新しい世界を提示できるゲームを作りたいですね。

AK:ぼくが作りたいゲームは、 自分のしたいゲームです。金入 れるからにはスカッとして帰り たい。もう連射連射のね。

AB:ぼくは小学生のときに親の金くすねてビクビクしながらゲームセンターに行ってたクチで(笑)。そのころは「インベーダーゲーム」が登場して社会問題にまでなってたころでした。そういう、ゲーム業界の流れを変えるような、社会をも変えてしまうような、大きなゲームを作ってみたいと思うてます。





● 3 人のスタッフの顔のかわり R・TYPE(ゲームセンター版) て最終的にポツになった未公開キャラクタの開発画面

■PUBLISHER=山下辰巳(編集)徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR=山森尚■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科敦之■SENIOR EDITORS=今野文恵+渋谷隆■EDITORIAL STAFF=上村治彦+永吉敏男+三浦昭彦■ASSISTANT EDITORS=安藤敏+太田雅季+尾上全利+小林疾害+白戸知己+高田陽+引田伸一+福成雅英+松村賢司■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=相沢浩仁+田崇由紀+諏訪由里子+福田英辛+旭浩司+横川理彦(制作)■ART OIRECTOR & COVER OESIGNER=漢部孝謹■EDITORIAL DESIGNERS=デザイラ(釜田泰行+鈴木潤)+若尾燦見+普治孝+山口市日+長山寅□LLUSTRATORS=青柳義郎+遠藤主税+しまづ★どんき+野見山つつじ+なつやませいじゅ■COVER ARTIST=高柳右介■COVER PHOTGRAPHERS=矢藤/歩二大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす(村山成幸)+拠ワードポップ(简弁雅浩・石塚壮一・崎山裕子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取志)■PRINTER=大日本印刷株式会社

⑥徳間書店 1988 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

EDITOR VOICE

「激ペナ本」 を付録につけた

かった。激ペナのすり てが透視図のようにはっきり 見えてくる付録を。そのエディッ ト理論を読めば、どこよりも強力 で個性的なチームが作れるように なる付録を。その打撃理論をマス ターすれば、ボールがバットに吸 いこまれスタンドに消えていくよ うな付録を。ピッチャーの能力を 最大限に引き出す監督術や、意識 的にセカンドゴロに打ちとり、い ざとなれば三振に切ってとる投球 術について、正確なデータととも に解説してあるような付録を。そ んな付録をわたしたちは作りたか った。しかし、市販バージョンを 手に入れたのがやっと5月の18 日。2日で作れば間にあうが、そ んな短期間では絶対にいいものは 作れない。PENNANTの「N」が 1個抜け落ちるような、ダサい付 録にしたくない。わたしたちは、 形だけの付録より、実質をとって、 あえて付録の制作を1か月遅らせ ることにしたのであった。諸君、 待っていたまえ。来月号は、未来 永劫、「激ペナの聖典」としてMS Xユーザーのあいだで語り継がれ る、そんな付録を絶対きっと必ず 付ける! ほんとにできたら、

次号8月号は ミルキーウェイが 夜空に広がる 7月8日発売!

AD INDEX

アスキー・・・・・・17
工画堂スタジオ・・・・・・86
コナミ119、表3
コンパイル83
サンクレスト69
ソニー表2、3、4
T & E ソフト88、89、90
テクノポリスソフト87
東芝EMI ······82
徳間書店85,91
日本電子技術教育45
日本ファルコム77
ハート電子84
ハミングパード80
BIT ² ·····78
ブレイングレイ81
マイクロキャビン79
松下電器産業表 4



MSX2のワーフロ!!
文字の修飾機能も豊富で、
アッと驚く変換速度。
これはスゴイと、
頑固なオヤジも驚いた。

ユーザー辞書や外字もサホートした本格的なMSX2専用ワープロソフト、日本語MSX-WriteII。新発売。The WORDや一太郎などで作成された文章の編集もできるので頑固なオヤシも響びます。

*MS-DOS標準テキストファイルとの互換性があります(罫線、文字修飾、外字を除く容量は16 Kバイトまで)詳しくは、カタログ、マニュアルをご覧ください

▶日本語MSX-WriteIの主な特長 ●高速変換 従来のMSX-Writeに比較してカナ漢字変換速度 は2倍強。●ユーザー辞書・外字機能:内蔵された 32KバイトのSRAMによって特殊な単語を登録した り、特殊な文字や記号を作って使用することができ る。登録できる単語数は約700、特殊文字は63文字。 ●文字修飾: 横倍角、縦倍角、4倍角、下線(3種)、 網かけ(3種)と文字修飾も豊富。●罫線:太線、細 線の2種類の罫線が使用可能。●JIS第一、第二 水準漢字ROM内蔵。●データ互接: MS-DOS標 準テキストファイルの読み込み、書込みが可能。●1 行40文字モードをサポート。●RAMディスク機能: RAMディスクへの書込みや、RAMディスクからの読 み込みも行うことができるため、RAMディスクを経由 して、パソコン通信で送られてきたデータを読み込んで 編集したり、作成した文書をパソコン通信で送ること もできる。●ユーザー辞書、外字のバックアップ機能。



価格:24、800円(送料:1,000円)

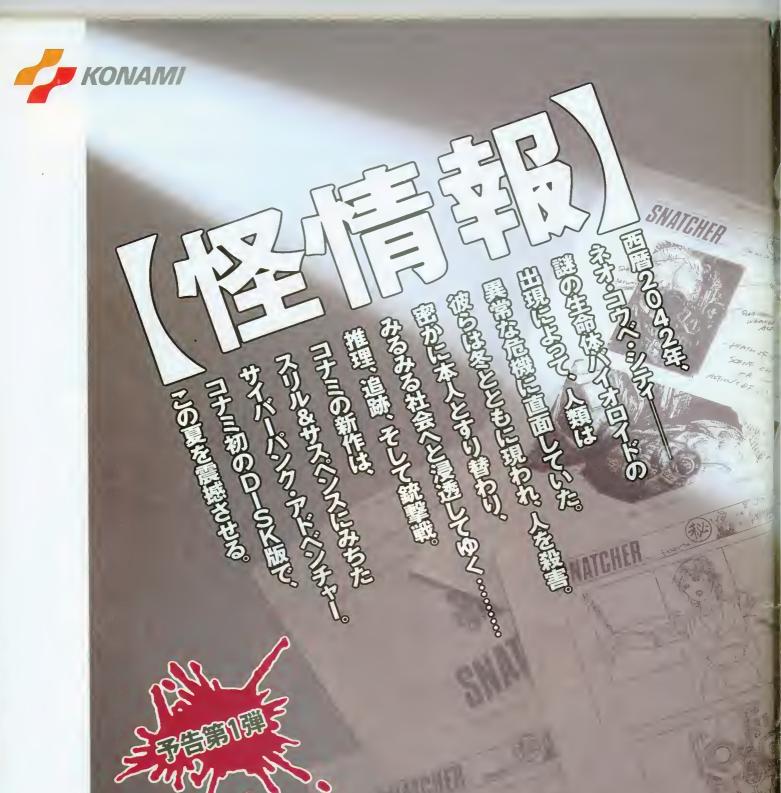
MSX2 専用、 128K以上のVRAMを含葉したMSX2・ いみ 使用しなれます

MSX2 | WORDは サアスキーの前様です

IS DOSは、米国 ロ 社 録商標 す 郵は、 単 の 面標

株式会社アスキー



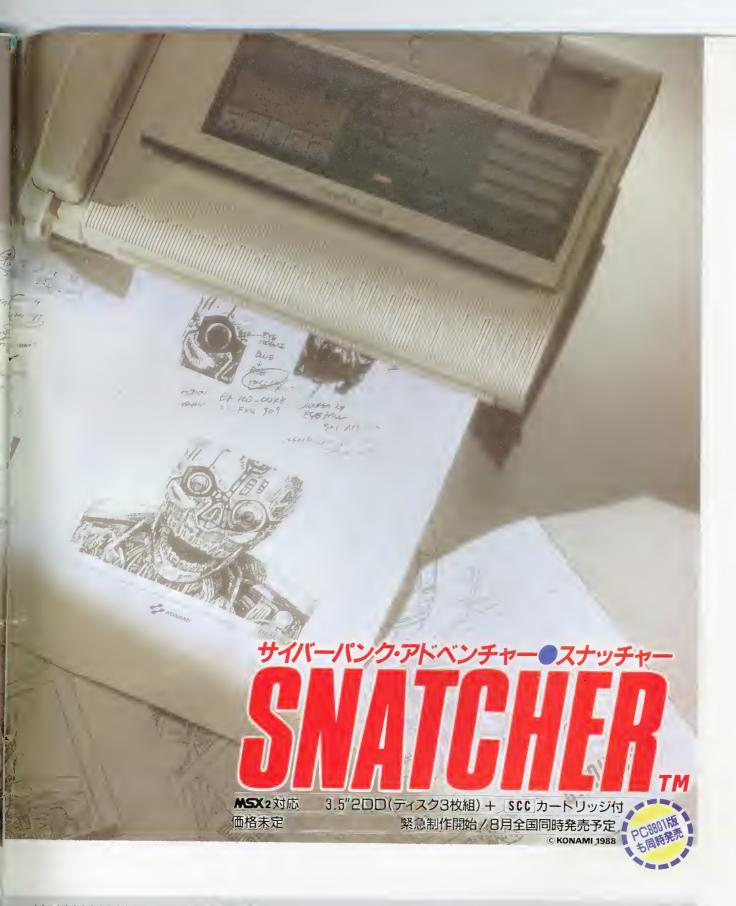


●MSXマークはアスキーの商標です。



王家の谷・エルギーザの封印 コナミの占いセンセーション

福岡-大牟田:0944-55-4444



MSX2対応 1Mビット SCC 搭載 5,800円

タコは 地球を救う パロディウス

MSX 対応 1Mビット SCC 搭載 5,800円

本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1-1-5 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-9 福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30



TO WAY THE VALUE OF THE PARTY O

パナアミューズメントカートリッジで アイテムやレベルを共用できる、 ふたつのアシュギーネソフトだ。

> 「虚空の芳城」(ティョセンフォ) SW-M002機器6,800円

> > 「複一の 炎」(マイクロキャビン) SW-MI03編集6.800円

バナアシューズメントカートリッジ SW-M001福港3,800円

この宣誓のシストはMSX2用です (RAM64K.)/BAM128K)

そこで、最初からフロッピー がついたA1Fはどうだろう。

あのA1にフロッピーをつけて、オドロキの54,800円。おまけにフロッピーソフトも付属。 買ったその日から、グラフィックも住所録もいきなりできます。その上、漢字ROM内蔵、独立10キー採用とどれをとっても明るい未来。

バナソニック MSX 2 バソコン FS-A1F 標準価格 **54**,800 円

▶お問い合わせやカタログこ希望の方は、住所・氏名・年齢、職等 をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地松下電影 産業株、情報機器部MXF 係まて。 【監査】はアスキーの商標です

A1+ジョイパッドで29,800円。

こちらはA1マークII。連射 式ジョイバッド、おもしろ ソフト内蔵、10キー採用。



NET-WOK! ホクらの「A1クラブ」に入ろう!

A1ファンのためのパソコン通信ネットワーク 「A1クラブ」で友だちの輪を全国へ広げよう。 お問い合わせ:日本テレネット☎075(211)3441

Panasonic Alfanasonic Alfanaso

雑誌 12089-7